

WARHAMMER
LE JEU DE RÔLE
LES MILLE TRÔNES
~ TOME II ~





– Version Originale –

Concept original : *Robert J. Schwalb*
Équipe de création : *Simon Crowe, Adam Flynn, Kevin Hamilton, Jude Hornborg, Nathan Long, Chuck Morrison, Robert J. Schwalb, Robert Vaughn, Dan White*
Conception artistique : *Kate Flack* Développement : *Robert J. Schwalb*
Edition : *Kara Hamilton, Evan Sass, George Stirling*
Relecture : *Orbis Proszynski, Wayde Zalken*
Direction et Conception artistique : *Hal Mangold*
Couverture : *Ralf Horsley* Logo de WJDR : *Darius Hinks*
Illustrations intérieures : *Alex Boyd, Paul Dainton, Pat Loboyko, Eric Lofgren, Michael Phillippi, Scott Purdy, Pascal Quidault, Adrian Smith, John Wigley*
Cartographie : *Andrew Law*
Responsable de gamme de Black Industries : *Mike Mason*
Directeur de Black Industries : *Marc Gascoigne*

– Version Française –

Directeur de publication : *Mathieu Saintout*
Maquette française : *Stéphanie Lairet*
Responsable de gamme : *Fabien Marteau*
Traduction : *Vincent Basset, Olivier Fanton, Arthur Francfort, Sandy Julien, Michèle Zachayus pour Kaneda*

Une publication Bibliothèque Interdite
sous licence Fantasy Flight Games
Première édition française, septembre 2009.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.



Fantasy Flight Games
1975 W County Rd B2
Roseville
MN 55113
USA

Bibliothèque Interdite
19 rue de Choiseul
75002 Paris, France
SARL au capital de 8 000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN 13 : 9-782359-610260
Site de Bibliothèque Interdite : www.bibliothequeinterdite.fr
Site de Fantasy Flight Games : www.fantasyflightgames.com





~ Table des matières ~

INTRODUCTION

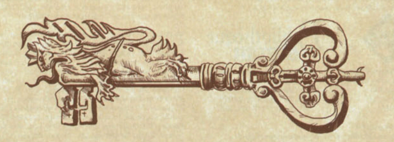
Ce deuxième et dernier tome des *Mille Trônes* reprend là ou le premier s'était arrêté. La numérotation commence donc à la page 159, les deux ouvrages n'en formant qu'un seul dans leur version originale. Ceci va vous permettre de naviguer plus facilement entre les différents renvois de page, sans pour autant faire référence à un tome en particulier.

CONTEXTE

Après avoir appris l'existence d'un enfant qui pourrait être Sigmar réincarné, les PJ se lancent à sa poursuite, affrontant disciples du Chaos et vampires sur leur chemin. Ayant enfin atteint la Croisade de l'Enfant, ils se retrouvent bien malgré eux contraints de protéger celui qui s'avère en réalité être un très jeune mutant.

L'Enfant est convoité par de nombreux suppôts du Chaos, des vampires souhaitant réaliser une ancienne prophétie et la terrible Sorcière Noire. Afin de sauver l'Empire, les PJ vont devoir s'improviser acteurs, résoudre une ancienne énigme, assister à un mariage en Sylvanie et mener leur plus terrible combat, au plus profond des steppes désertiques gelées du Kislev.

Bienvenue dans le tome II des *Mille Trônes*.





LES HÉRAUTS D'UNE AUBE NOUVELLE

« Lorsque tu quittes la scène, marche toujours à reculons ; car tu ne sais jamais quand ton partenaire tentera de te poignarder dans le dos. Mais sois bien sûr qu'il essaiera un jour ou l'autre. »

— DETLEF SIERCK, CÉLÈBRE DRAMATURGE

Chapitre VI

Les ruines de Wolfenburg, qui fut autrefois une belle cité commerciale et la capitale de l'Ostland, reposent à l'ombre de la chaîne orientale des Monts du Milieu. Les hordes du Chaos n'ont guère épargné cette vénérable cité : durant l'Incursion du Chaos, elles traversèrent la forêt des Ombres, éventrèrent les remparts de la cité et détruisirent son architecture splendide, ne laissant de cette ville autrefois grouillante de vie que des décombres fumants hantés de rêves détruits, de vie brisées et de souvenirs cauchemardesques d'une marée de mutants hurlants, d'hommes-bêtes malfaisants et d'autres atrocités sans nom. Les pauvres hères qui continuent à survivre dans ces vestiges de civilisation sont isolés, pour ainsi dire coupés de leurs compatriotes et abandonnés à eux-mêmes pour faire face aux maléfices de la forêt obscure. Beaucoup s'accrochent à l'espoir que leur salut viendra de l'Empire et tournent leurs regards vers l'ouest guettant la vision réconfortante des bannières de Karl Franz, mais d'autres ont renoncé et se sont tournés vers de nouveaux cultes étranges qui leur offrent un soulagement ou la possibilité d'échapper à cette existence de souffrances intolérables. Aussi quand la foule brisée, confuse et divisée de la Croisade de l'Enfant arriva aux portes de la cité en ruine, elle découvrit une population en quête de réponses qui vint rapidement gonfler ses rangs malgré le fait que le champion qui devait les guider était perdu, car cette population avait besoin de croire en quelque chose. Après tout, les demi-vérités et les marmottements déments des chefs de la Croisade n'étaient pas plus déraisonnables que les murmures sinistres des trafiquants d'âmes qui rôdaient dans les ombres de la grandeur perdue de Wolfenburg.

Contexte de l'aventure

Altdorf fut un désastre. Infiltrée par les adorateurs du Chaos, rejetée par le grand théogoniste et l'Empereur comme par une population indifférente au message des croisés, traumatisée par la disparition du jeune Karl, la Croisade qui était déjà au bord de la rupture ne put en supporter davantage. Malgré les efforts acharnés du concile, les coups portés furent tels que la foule faillit ne pas aller plus loin que les puissants remparts de la capitale de l'Empire. Les problèmes ne manquaient pas – pénurie de nourriture, crimes, peste, pour n'en citer que quelques-uns – mais c'est surtout le ciment qui unissait ces gens issus de toutes les couches sociales qui avait disparu, et la désertion qui avait commencé au compte-goutte se transforma en une hémorragie de croisés qui abandonnaient pour faire le long voyage de retour au bercail, confus et un peu inquiets pour ceux qu'ils laissaient derrière eux. Seuls les plus dévoués, ceux qui voyaient au-delà de l'apparence du garçon et reconnaissaient le divin qu'il y avait en lui, choisirent de rester. Avant que la Croisade ne perde encore plus de membres, le concile décida de reprendre la marche en se dirigeant vers l'est puisque l'Enfant avait souvent parlé d'aller à Kislev pour y découvrir sa véritable destinée. Ils pourraient ainsi préparer la voie pour leur maître et être là pour la prochaine phase de son apothéose.

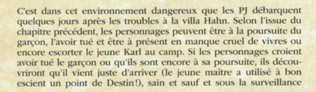
Animé d'une résolution à toute épreuve, Helmut exposa le plan à son troupeau indocile et peu après, la Croisade partit encore une fois vers le levant en laissant Altdorf derrière elle et en s'engageant dans le paysage dévasté de l'est ravagé par la guerre. Tandis que la Croisade poursuivait sa route et que la maladie se répandait, des factions virent le jour, des gens s'enfuirent et d'autres rejoignirent la troupe, de sorte qu'au moment où la Croisade pénétrait en Ostland, il ne restait plus grand-chose des foules graves des débuts, en marche vers leur avenir. La Croisade était devenue un nid de vipères grouillant d'hommes et de femmes ambitieux cherchant à profiter d'une façon ou d'une autre de la populace. Quand la Croisade atteignit les ruines de Wolfenburg, elle était tellement divisée en groupes rivaux que les gens n'arrivaient même plus à s'entendre sur la direction à suivre.

Durant ces derniers jours, la Croisade s'est arrêtée à Wolfenburg, commerçant avec les habitants et dévorant la moindre parcelle de nourriture de la région. Une chape de désespoir s'est abattue sur la foule qui ne semble plus gouvernée que par les conflits. Pas un jour ne passe sans que l'on retrouve quelqu'un d'assassiné et, pour aggraver encore les choses, la contagion qui a accompagné la Croisade dès avant Altdorf continue à se propager, emportant toujours plus de vies. La pression monte et à moins d'un retour prochain de Karl, la Croisade risque d'imploser.

Un seigneur vampire nommé de Trois et ses macabres serviteurs se sont glissés au cœur de la Croisade au désespoir. À la recherche du garçon pour leurs propres fins malfaisantes, ils se sont infiltrés

dans la foule en se faisant passer pour de fidèles disciples frappés par la peste. Ils ont fouillé le camp et appris à leur déplaisir que personne ne savait où se trouvait Karl. Si celui-ci ne revient pas bientôt, ils pourraient bien massacrer la Croisade toute entière dans leur frustration.

De plus Lorinoc, le guerrier elfe sylvain du **Chapitre III**, a mené une force de gardiens tribaux à travers l'Empire dans l'espoir d'éliminer l'Enfant. Arrivés depuis peu, les conditions et l'ambiance de la Croisade ont dissipé toutes les réticences qu'ils pouvaient avoir concernant la sinistre besogne qu'il leur faut accomplir. Ignorant que Karl a disparu, ils se préparent à infiltrer les croisés pour faire un sort à cette abomination.



Trame de l'aventure

C'est dans cet environnement dangereux que les PJ débarquent quelques jours après les troubles à la villa Hahn. Selon l'issue du chapitre précédent, les personnages peuvent être à la poursuite du garçon, l'avoir tué et être à présent en manque cruel de vivres ou encore escorter le jeune Karl au camp. Si les personnages croient avoir tué le garçon ou qu'ils sont encore à sa poursuite, ils découvriront qu'il vient juste d'arriver (le jeune maître a utilisé à bon escient un point de Destin!), sain et sauf et sous la surveillance attentive du concile. Si les PJ ont cherché à nuire au garçon, Karl leur accorde manière ostentatoire son pardon pour leurs crimes et les baigne de son aura fortifiante.

Quelle que soit la situation, les personnages joueurs sont considérés comme des héros, des champions de la cause de l'Enfant, et reçoivent le titre de Templiers de l'Enfant. Pour célébrer le retour du garçon, les Hérauts d'une Aube Nouvelle, une faction petite mais riche et influente, déclarent leur intention de monter une grande représentation théâtrale pour célébrer la vie de Sigmar et raviver la foi dans le cœur des serviteurs de Karl. Tandis que le spectacle se prépare, Nils vient trouver les personnages avec une affaire de la plus haute importance. Il croit à l'existence d'un sinistre complot destiné à assassiner Karl.

Pour compliquer encore les choses, les personnages découvrent un vieil ami assassiné, ce qui les entraîne dans une enquête compliquée au cœur des ruines de Wolfenburg qui leur fera rencontrer plusieurs factions dominantes et bien d'autres choses. Avant que les personnages aient pu se débarrasser de tous les dangers qui menacent Karl, la représentation est sur le point de commencer et, malgré leurs protestations, le spectacle doit continuer. Alors que cette grande représentation doit avoir lieu le soir même, il se produit un événement horrible et, pressés d'agir par différents personnages qu'ils ont rencontré, les PJ participent à la pièce pour pouvoir parer à l'attaque qu'ils craignent de voir arriver.

MISE EN ROUTE

Comme cela a déjà été précisé, l'issue du **Chapitre V** a une influence directe sur le début de ce chapitre. Tout dépend de la façon dont les PJ se sont débrouillés face aux cultistes, s'ils ont été ou non capables de sauver Karl, ou s'ils ont décidé de prendre les choses en main et de détruire le garçon. Les scénarios qui suivent décrivent les différentes conclusions possibles du chapitre précédent et proposent des idées pour entraîner les personnages dans l'intrigue de ce chapitre.

Les PJ sauvent Karl

Cette conclusion est idéale, et c'est aussi la plus probable. L'aura de Karl devrait être assez forte pour « encourager » les PJ à ne vouloir que son bien et à le protéger. Une fois que les personnages ont vaincu les cultistes et les vampires, Karl les implore de l'aider à rejoindre Kislev. Il explique : « *Je dois m'y rendre. Je vous en prie. Aidez-moi.* » La route vers Kislev conduit finalement les personnages à passer par Wolfenburg où Karl aperçoit la Croisade. Il soupire, montre la foule des croisés et dit, « *Il semble que nous devons d'abord nous arrêter là.* »

Tobias s'échappe, ou seulement son organe du Chaos

Selon toute probabilité, un bout de Tobias parviendra à s'échapper par les tunnels conduisant du Temple de la Peste aux ruines de Wolfenburg. Si Tobias s'échappe sain et sauf, un groupe de skavens (qui n'a pas d'autre rôle dans l'aventure) le tue. L'organe du Chaos s'extirpe du cadavre de Tobias et se dandine en maugréant vers Kislev, éructant des fluides et des malédictions tout au long du chemin. Consultez le **Chapitre VIII** pour connaître le sort de ce morceau de chair.

Tobias s'enfuit avec Karl

Ce n'est pas la meilleure fin possible, mais ce n'est pas la pire non plus. Si Tobias réussit à s'emparer de l'Enfant et à fuir avec lui, il se dirige vers Wolfenburg où il espère trouver des provisions pour pouvoir faire le voyage jusqu'au Pays des Trolls où l'attend son maître. Malheureusement pour Tobias, il tombe dans l'embuscade des skavens, ce qui donne à Karl l'occasion de s'enfuir et de sortir des grottes pour gagner Wolfenburg, où il retrouve la Croisade.

Les vampires s'enfuient avec Karl

Mauvaise nouvelle, car si les vampires réussissent à capturer le garçon, ils l'emportent à Kislev au repaire de la Sorcière Noire où ils croient que l'Enfant sera couronné Champion de la Nuit. Cette issue peut se prolonger par une traque désespérée et si les PJ se lancent effectivement à la poursuite des vampires, afin de conserver à la campagne son intérêt et sa cohérence, ils parviennent finalement à rattraper, vaincre ou chasser les morts-vivants et à récupérer Karl. Sinon, Karl disparaît de la campagne jusqu'à sa conclusion. Ce chapitre et les suivants peuvent se dérouler plus ou moins comme ils ont été écrits, mais vous devrez modifier de nombreux éléments, comme les motivations de certains personnages et les raisons pour lesquelles certains événements se produisent, jusqu'à ce que les PJ affrontent finalement les boyaux du Ventre de la Sorcière Noire.

Les PJ tuent Karl

Les PJ peuvent penser – et penseront certainement – qu'ils ont des raisons de tuer Karl. Si cela se produit, vous pourriez avoir l'impression que la campagne est finie. S'arrêter là ne pose pas de problème, puisque vous avez déjà eu une bonne campagne avec les aventures précédentes et que vous pouvez adapter les aventures qui restent en y éliminant la présence de Karl. Peut-être que les vampires se dirigent toujours vers Kislev pour tenir leur grande cérémonie et peut-être que la Sorcière Noire peut accomplir ses ambitions sans Karl. Faites preuve de souplesse.

Une autre solution, peut-être un peu plus grossière, est de considérer que le garçon que les PJ ont tué était en fait un double. À la lumière des troubles qui ont frappé la Croisade à Altdorf et de ses soupçons à l'égard de Tobias, Helmut pourrait avoir remplacé Karl



RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT

Selon toute probabilité, les personnages joueurs ont subi bien des épreuves dans leur voyage d'Altdorf à Wolfenburg, et notamment une expérience cauchemardesque à la villa Hahn. Il est tout à fait possible qu'un ou plusieurs des personnages aient contracté une maladie déplaisante, comme une pourriture de Neiglish, une rougeur sphinctérienne ou quelque autre mal contracté au contact du *Liber Pestilencia*. Les personnages malades devraient chercher à se faire soigner avant de pénétrer plus avant dans le camp de la Croisade.

Si les PJ sont toujours en possession du *Collier de l'Indéfectible Loyauté*, tenter de se débarrasser de l'artefact sans trop attirer l'attention devrait faire partie de leurs priorités. Mais chercher un moyen de le faire pourra se révéler dangereux. Le rapporter à Helmut ou à un autre chef de la Croisade pourra ternir l'opinion qu'ils ont des PJ et causer quelques difficultés dans la suite de la campagne, tandis que s'en remettre aux sorciers de village qui font partie de la Croisade pourrait entraîner des complications, du genre naissance d'un culte du Chaos.

WOLFENBURG

Jusqu'à l'Incursion du Chaos, Wolfenburg était la capitale prospère d'Ostland, un centre de commerce majeur de la partie orientale de l'Empire. Comme d'autres communautés de cette partie du monde, elle subit l'assaut du gros des forces d'Archaon et même ses remparts immenses et ses défenseurs vaillants ne suffirent pas à repousser l'horrible marée. La cité fut pillée et incendiée, ses habitants réduits en esclavage, massacrés ou dispersés. De la population nombreuse qui vivait à Wolfenburg, il ne reste plus qu'un millier d'âmes à vivre ici, et ce sont des gens dépenaillés, désespérés et découragés. Des cultes étranges, dont beaucoup ne masquaient qu'à peine leur allégeance véritable aux Puissances de la Corruption, fondirent sur les décombres comme une nuée de charognards, convertissant les citoyens affligés et les intégrant dans leurs rangs méprisables. Plus Karl Franz attend avant d'envoyer du secours, plus la corruption va gagner la ville jusqu'à ce que Wolfenburg soit complètement envahie par les adorateurs du Chaos, les déments et les mutants.

Les ruines de Wolfenburg servent essentiellement de toile de fond à cette aventure et à rien de plus. Les personnages joueurs sont libres d'explorer la cité s'ils le souhaitent, mais aucun des événements de ce chapitre ne s'y déroule et il vous reviendra donc de décrire les horreurs que les PJ pourraient rencontrer dans la ville. Wolfenburg n'est pas un endroit sympathique et le spectacle est éprouvant. Des hommes et des femmes affamés errent parmi les décombres, des bandes d'enfants sous-alimentés armés de couteaux aiguisés n'ont aucun problème à s'attaquer à un marchand ventripotent et, à la faveur de la nuit, les mutants sortent des vieilles caves pour commettre leurs atrocités à l'encontre des rares personnes honnêtes qui luttent encore pour survivre ici.

par un sosie. Comme Tobias est protégé contre l'aura de Karl, il ne s'est pas rendu compte de la substitution, et étant donné que ce garçon ressemble comme deux gouttes d'eau à Karl, les PJ ne réalisent pas qu'il s'agit d'un sosie. Une fois leur sinistre besogne accomplie, les PJ devraient se rendre à Wolfenburg – qui est l'agglomération la plus proche de la villa Hahn – afin d'y trouver des provisions et découvrir que Karl se trouve en fait avec la Croisade, et plus puissant que jamais.

L'autre option est que les PJ réussissent vraiment à tuer l'Enfant. À ce moment-là, plutôt que de posséder Karl (comme cela est décrit dans les derniers chapitres), la Sorcière Noire espère rappeler son esprit du jardin de Morr en utilisant la présence des morts-vivants pour faciliter l'accomplissement de ce rituel maléfique. Elle pense qu'en attirant son essence elle pourra acquérir une partie de son pouvoir, ce qui lui permettra de conquérir l'Empire pour se venger de l'état misérable auquel elle est réduite.

REJOINDRE LA CROISADE

Pour atteindre le campement de la Croisade, les PJ ont d'abord deux heures de marche dans les tunnels partant de la demeure familiale de Ruprecht. Comme ils seront probablement blessés, il est logique qu'ils aillent vers la ville afin de pouvoir y récupérer. Le fait que la Croisade campe là-bas est un plus. Une fois que les PJ émergent des tunnels, ils contemplent les vestiges misérables et désorganisés de la Croisade.

Vous vous tenez sur un petit promontoire à l'orée de la forêt et à vos pieds s'étend un fouillis chaotique de tentes, de campements et de fosses. La marée humaine est installée en un demi-cercle de près d'un kilomètre de large autour des murailles brisées de Wolfenburg, et quelques rubans de fumées s'élèvent des ruines de cette ville célèbre, attestant que quelques âmes habitent encore parmi ses décombres. Une mer de bannières qui claquent au gré de la brise froide domine le camp et ses bâches de tentes qui pendent misérablement, ses hommes et femmes en guenilles qui errent sans but, tandis que dans le ciel tournent des charognards.

Une bourrasque soudaine rabat vers vous la puanteur des corps, des fosses d'aisances et de la mort. Elle porte également ce bruit de fond sourd que seule un grand rassemblement de gens peut produire, ponctué par instant des cris des malades ou des litanies religieuses des dévots.

Tandis que vous observez ce camp surpeuplé, vous apercevez une enceinte entourant un groupe de tentes colorées. Le camp a été dressé contre une portion de la muraille de la ville qui semble avoir échappé à la destruction. L'intérieur de cette enceinte fourmille de silhouettes qui ne cessent d'aller et venir, sous la bannière de l'Enfant qui flotte au mât de la plus grande tente.

Une piste grossière permet de descendre du promontoire sans danger. Une fois que les PJ ont atteint la plaine en contrebas, ils découvrent qu'une vaste portion de forêt a été défrichée pour accueillir les Croisés. Des souches parsèment un sol déjà défoncé par le passage des hordes du Chaos et qui n'est plus qu'un bourbier détrempé auquel se mêlent les excréments et autres ordures de la Croisade.

Les conditions sanitaires du camp sont affreuses. La boue pleine d'immondices dégage une puanteur ignoble qui sature l'air et attire des nuages de mouches auxquelles il est impossible d'échapper. Seuls les campements les mieux organisés disposent de latrines. La plupart des croisés font leurs besoins là où ils le peuvent, et en se frayant un chemin au milieu de la foule il n'est pas rare d'apercevoir des hommes et des femmes accroupis. Des conditions aussi insalubres donnent aux PJ une autre bonne raison de bien regarder où ils mettent les pieds.

Dans l'ensemble, les croisés reflètent l'état négligé de leurs bivouacs: ils sont sales, ils puent et beaucoup d'entre eux sont porteurs de maladies. La promiscuité et la mauvaise hygiène ont fait beaucoup de victimes, avec l'aide de la vermine qui grouille parmi les effluves fétides.

Alors qu'ils se frayent un chemin à travers la foule, les personnages remarquent les regards circonspects, les blasons étranges et les bagarres qui éclatent occasionnellement entre des croisés portant des badges, des costumes ou des tatouages différents. Un **test de Perception** permet de remarquer que la composition des croisés a partiellement changé depuis la dernière visite des PJ. De nombreux groupes distincts ont désormais leurs propres bannières qui flottent au-dessus de leurs tentes miteuses.

Sans Karl

Si Karl est revenu sans l'aide des PJ, l'ambiance dans les groupes est plus à l'excitation et les croisés discutent entre eux tout en jetant des regards méfiants vers leurs rivaux de l'autre côté des allées boueuses. Certains sont agenouillés sur le sol putride et pressent leur visage dans la boue en action de grâce pour le retour de Karl, attendant le moment où le garçon donnera son nouveau commandement, tandis que d'autres reprennent leur flagellation frénétique pour se purifier de leurs pensées impures et du vacillement de leur foi durant la disparition de Karl. Peu après l'arrivée des PJ, l'excitation augmente et le vacarme de cette multitude de voix parlant, priant et criant en même temps devient assourdissant. Finalement, Nils trouve les PJ comme cela est décrit dans **Le récit de Nils**.

Note: **si Nils est devenu un personnage joueur ou qu'il a accompagné les PJ dans leurs aventures à Altdorf et à la villa Hahn, remplacez ce personnage par un autre prêtre qui s'est mis en quête des PJ en raison de leur renommée.**

Avec Karl

La situation est bien plus intéressante si les PJ escortent Karl dans le camp. Le changement chez les croisés est stupéfiant. Tandis que le garçon avance dans le bourbier, les disputes cessent, les bagarres s'arrêtent et les échanges mordants font place au silence tandis qu'un à un les croisés tombent à genoux à l'approche du garçon. Une vague de silence se propage dans le camp tout entier alors que tous cessent leurs activités pour se tourner vers ce jeune garçon apparemment ordinaire. Les personnages sentent que cela met Karl mal à l'aise et il marque même un temps d'arrêt pour se tourner vers le PJ duquel il est le plus proche et dire, *« tant de visages... et je n'en reconnais aucun... dis-moi... qui sont tous ces gens? »*

Peu après, Helmut lui-même arrive en compagnie des autres membres du concile et d'une garde d'honneur de douze chevaliers en armure. Comme tous les autres, ils tombent à genoux sur le sol immonde, murmurant des prières de soulagement. Helmut, les joues baignées de larmes se penche en avant pour prendre la petite main de Karl et l'embrasser avant de la placer sur son visage humide éclairé d'un sourire, les yeux brillants de soulagement et de joie. Après un moment de flottement, Helmut se relève, ses robes bleues maculées de boue verdâtre et s'adresse à la foule *« Sigmar a eu pitié de nous et est revenu de chez ses ennemis. Réjouissez-vous mes amis car votre destinée est proche! »* La foule répond par des cris de joie et la musique se fait entendre un peu partout tandis que les croisés célèbrent le retour de leur champion.

Helmut et le reste du concile de la Croisade emmènent rapidement le garçon. Helmut prend à peine le temps d'adresser de brefs remerciements aux PJ et de les inviter à rejoindre le concile d'ici une heure afin de faire leur rapport. Tandis que le concile s'éloigne au milieu de la foule et que les adorateurs fous font des cabrioles, dansent et chantent, les personnages se retrouvent isolés au milieu de cette foule anonyme jusqu'à ce qu'arrive enfin un visage familier, celui de Nils.

Le récit de Nils

Dans le mois environ qui a passé depuis que la dernière fois que les PJ ont vu leur allié, Nils a pris un sacré coup de vieux. La fraîcheur fervente du jeune acolyte de *la Paye du Moissonneur* s'est évanouie, et c'est un homme hagard avec un regard hanté et des traits livides qui se tient devant eux. Malgré sa fatigue et son inquiétude manifestes, Nils sourit aux personnages, découvrant des dents jaunies et des lèvres craquelées que ce sourire fait saigner. *« Mes amis »*, dit-il, *« je suis heureux de vous voir. Sigmar soit loué de vous avoir ramené sains et saufs parmi nous. »* Il s'approche un peu plus d'eux et leur dit dans un murmure, tandis que ses yeux ne cessent de surveiller les alentours, *« Mais il n'est pas prudent de parler ici. Les ennemis nous entourent. Suivez-moi, je connais un endroit où nous pourrons parler avant votre audience devant le concile de la Croisade. »* Puis il prend un des PJ par l'épaule et se fraye un chemin dans la foule compacte, en s'attendant à ce que les autres PJ lui emboîtent le pas.

Si les PJ suivent Nils, celui-ci marche une dizaine de minutes en évitant habilement les grandes mares de vase, en se faufilant parmi la foule exubérante et arrive enfin devant une grande tente blanche maculée par l'usage et les éléments. Il se glisse à l'intérieur et se retourne pour tenir le rabat afin que les personnages puissent entrer. L'intérieur de la tente est sombre et enfumé, empli d'un parfum d'encens. Un petit autel de Sigmar est installé au fond de la tente et des tapis moites de couleur rouille recouvrent le sol. Nils prend un siège et invite d'un geste les PJ à s'asseoir. *« J'ai peur que ce soit le dernier endroit sacré qu'il reste dans le camp. Et vous remarquerez qu'il est désert, »* dit-il en fronçant les sourcils. *« Mais là n'est pas l'important. Revenons-en à notre affaire. »* Nils résume rapidement les événements qu'a connus la Croisade comme cela est décrit dans le **contexte de l'aventure**, puis en vient à ce qui lui cause une inquiétude grandissante.

« Ce qui se passe avec ce garçon ne m'a jamais vraiment convaincu. Pour autant je ne rejette pas l'idée qu'il est peut-être l'incarnation de Sigmar, oh non, je n'oserais pas, mais le garçon ne semble pas avoir sur moi l'effet qu'il a sur les autres. Peut-être que ma foi n'est pas assez forte... Peu importe. Si je ne peux la voir de mes yeux, je dois faire plus d'efforts pour accepter la révélation qu'ont eu mes pairs et, d'ici là, je peux œuvrer à sauver cet enfant des périls qui s'assemblent autour de lui.

« Mes amis, les ennemis sont partout. Karl a attiré à lui les pieux, les fous et ceux avides d'espoir, mais également ceux qui voudraient l'utiliser pour de sinistres desseins. Nous avons déjà eu la preuve de leurs efforts à Altdorf et pendant que vous étiez loin d'ici, ils ont grandi en se répandant dans nos rangs comme un cancer. Tout autour de nous les croisés autrefois unis dans leur dévotion au garçon ont éclaté en différents schismes suivant leurs propres interprétations de la divinité de Karl. Cette division a permis à des éléments indésirables de se mêler à la Croisade et de tisser leurs maléfices de l'intérieur. Les signes sont évidents. Le retour de Karl va à n'en point douter apaiser en partie les troubles, mais je crains que le mal ne soit déjà fait. Les membres du concile de la Croisade, fous qu'ils sont, refusent de voir les signes et de se rendre à la raison, et s'ils n'agissent pas dès maintenant, il sera trop tard. La situation est même encore plus précaire maintenant que Karl est revenu car... oserai-je le dire?... Je crains que quelqu'un ou quelque chose ne souhaite tuer l'Enfant.

« Des preuves? Je n'en ai aucune à part un sentiment de hantise qui ne cesse de grandir. Vous pouvez le voir sur les visages, dans les loques souillées des pestiférés, dans les immondices dans lesquels nous nous vautrons. Sa vie est en danger. Je vous demande... non, je vous implore, si vous avez la moindre affection pour le garçon je vous en



prie, débusquez l'ombre qui le menace et détruisez-la avant qu'il ne soit trop tard. Même si vous ne croyez pas à la divinité de l'Enfant, nous devons conduire cette folle campagne à sa conclusion car Sigmar a ouvert cette voie devant nous et ce qui nous attend relève de sa divine volonté. Je vous supplie à nouveau, m'aiderez-vous?

Nils n'a aucune piste à proposer aux PJ pour commencer leur enquête, ni de conseils sur qui ils devraient aller voir et n'a vraiment aucun élément concret pour aider les personnages à démarrer. Il leur conseille toutefois de rester attentifs et de guetter les signes, de garder leur foi en Sigmar et qu'ainsi ils pourront voir la perversité dans toute son horreur. Pour le moment, Nils n'a plus rien à ajouter et suggère aux personnages de se rendre à l'enclos du concile de la Croisade pour leur audience (si les PJ ont ce rendez-vous de prévu; sinon passez directement à la partie **Le camp de la Croisade**). Il les accompagne un moment, mais avant qu'ils atteignent le centre du camp, il s'arrête et leur dit « *Je ne suis plus le bienvenu ici, mais vous savez où me trouvez. Cherchez le sanctuaire et vous me trouverez.* »

Nils Freiborg

Moine humain (ex-initié)

Nils a beaucoup souffert depuis qu'il a rejoint la Croisade. Bien qu'il soit encore jeune, il a vieilli prématurément: ses cheveux noirs autrefois épais se sont clairsemés et ses yeux timides sont à présent creux et hantés. Il a la peau jaunâtre, les lèvres craquelées et sa santé n'est pas très bonne en raison de l'environnement insalubre du camp.

Nils s'est brouillé avec le père Johannes durant la marche entre Altdorf et Wolfenburg et à cause de leur conflit Nils n'a plus le droit de siéger aux réunions du concile – son ancien maître s'est débrouillé pour y obtenir un siège, en remplacement de Jan/Tobias (cf. page 164 pour les caractéristiques du père Johannes). Ayant perdu son statut et confronté au désespoir de la Croisade, Nils a travaillé à améliorer le sort des croisés, s'occupant des malades, réglant des disputes et s'efforçant d'être un bon exemple de sigmarite dévot.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38	35	31 (3)	37 (3)	37	47	44	42

Compétences: Charisme (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (histoire) (Int), Connaissances académiques (théologie) (Int +10), Connaissances générales (Empire) (Int), Langue (classique, kislevien) (Int), Langue (reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int), Perception (Int +10), Soins (Int +10), Survie (Int)
Talents: Calcul mental, Éloquence, Grand voyageur, Guerrier né, Réflexes éclairs, Résistance aux maladies

Combat
Attaques: 1; **Points de Destin:** 1; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 15
Armes: dague (1d10)

Dotations
Nils porte des robes marron avec le symbole du marteau cousu sur la poitrine. Il a dans sa gibecière une copie usée de *La vie de Sigmar*, un petit flacon d'encre, un porte-plume avec trois plumes de rechange, plusieurs rouleaux de bandages, une aiguille et du fil, deux cataplasmes médicinaux et quelques potions de soins.



L'enclos

Le contraste est vif entre le camp ordinaire et l'enclos. À mesure que les PJ s'en rapprochent, la saleté diminue pour laisser place à de meilleures conditions sanitaires. Une large rangée de pieux pointés vers l'extérieur délimite l'enclos. Des gardes en armure aux visages sévères sont au garde-à-vous dans leurs tabards bleus immaculés malgré la boue collante. Lance à la main et épée au côté, ils sont prêts à donner leur vie pour protéger l'Enfant. Au-delà du périmètre se dresse un grand pavillon, bleu lui aussi et orné du marteau de Sigmar et de la comète à deux queues, indiquant qu'il s'agit là du cœur de la Croisade.

Quand les personnages arrivent, ils sont interrogés par les gardes qui les laissent ensuite entrer dans la grande tente par un couloir aux murs de toile qui les conduit dans une grande salle d'audience. Les murs sont clinquants, décorés d'or et d'argent, de tapisseries aux couleurs vives représentant des épisodes célèbres de *La vie de Sigmar*. Un épais tapis couvre le sol de cette pièce ovale et de confortables chaises capitonnées sont installées le long des parois. Une plate-forme en bois doré se dresse au centre de la pièce, surmontée d'un trône adapté à un enfant.

Quand les PJ entrent, Karl est déjà assis sur le trône et six des chaises sont occupées par les conseillers. Karl sourit chaleureusement aux PJ et leur adresse un mot de bienvenue. Les conseillers, qui sont décrits ci-dessous, observent les PJ avec des sentiments aussi divers que du plaisir, de la fierté, de la peur, de l'inquiétude ou même du dégoût.

Helmut

Démagogue humain (ex-Prêtre consacré, ex-Prêtre, ex-Initié)

Helmut reste le chef spirituel de la Croisade et son ambassadeur officiel. Avec les bouleversements qu'a connus la Croisade après le rapt de Karl à Altdorf et le remaniement au sein du concile, il assume encore plus de responsabilités et a fini par devenir le prophète de la Croisade. Le poids de ses devoirs l'accable et la fatigue pèse sur ses épaules comme une lourde chape.

Pour Helmut, les PJ sont des serviteurs divins de Sigmar, car ce sont eux qui ont sauvé le garçon et qui se sont montrés dignes d'une mission aussi importante. Helmut deviendra donc leur plus ardent partisan au fur et à mesure de cette aventure, et les personnages n'auront pas de grandes difficultés à le convaincre de leurs soupçons s'ils viennent expliquer leurs découvertes au concile. Pour plus d'informations sur Helmut, reportez-vous au **Chapitre III**.

Seigneur Wilhelm Eisenbach

Aristocrate humain (ex-Chevalier, ex-Écuyer, ex-Noble)

Quand Karl disparut, son emprise sur ce chevalier de la noblesse provinciale vieillissant s'affaiblit pour finalement disparaître. Eisenbach fut surpris de se retrouver embarqué avec cette populace et ne put se rappeler ce qui l'avait poussé à abandonner ses domaines du Middenland. Il pourrait réunir ses hommes et partir, mais sa position de responsabilité et son sens de l'honneur l'empêchent d'agir ainsi. Il soupçonne que quelque chose ne tourne pas rond, un sentiment que le retour du garçon n'a fait que renforcer. À la différence de Helmut, il n'a pas succombé à l'aura du garçon et le voit comme un jeune maigrichon qui a belle allure. Pour cette raison, Eisenbach soupçonne le garçon d'être un imposteur et les PJ de vouloir jouer un mauvais tour à Helmut. Eisenbach n'est pas encore prêt à intervenir, mais il voit la corruption, le désespoir et la pourriture tout autour de lui, et ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ordonne à ses hommes de nettoyer

cette pagaille. Pour plus d'informations sur Wilhelm Eisenbach, reportez-vous au **Chapitre III**.

Père Johannes Seibolt

Intendant humain (ex-Prêtre, ex-Initié, ex-Noble)

Encore plus gros qu'avant, le père Johannes se plaît parfaitement dans la Croisade, même après que l'influence de l'Enfant a disparu. Adroit politicien comme il sait l'être, il a rapidement manigancé pour s'insinuer dans les bonnes grâces du concile et prendre la place laissée vacante par Jan (Tobias). Sa position dans le temple, le fait qu'il soit prêtre de Sigmar et ses compétences dans le domaine des finances lui donnèrent le poids nécessaire pour obtenir sa place parmi les chefs de la Croisade. Johannes est responsable des finances de la Croisade et de la gestion des approvisionnements en nourriture, vêtements et autres produits de première nécessité pour les croisés, une tâche qu'il a négligée pour se fournir à lui-même tout le confort qu'il pouvait souhaiter. Son égoïsme et sa corruption ont été critiqués par son disciple Nils et entre eux la rupture est désormais consommée. Le prêtre obèse est si arrogant et si égocentrique qu'il se rappelle à peine à quoi Nils ressemble et qu'il fut un temps où il appréciait la compagnie du jeune homme.

Maintenant que Karl est à nouveau présent au concile, le père Johannes est nerveux. Il ressent la même impulsion de loyauté envers le garçon, mais son esprit malveillant cherche toujours un moyen de tourner à son avantage la tâche qui lui a été confiée. Johannes n'a guère d'affection pour les PJ, ne leur fait pas confiance, et pourrait même agir à leur détriment. Mais pour l'heure, il se contente d'observer, d'attendre et de se goinfrer.

Points de Folie: 5

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37	38	35 (3)	36 (3)	32	52	45	56

Compétences: Charisme (Soc +20), Commandement (Soc +10), Commérage (Soc +10), Connaissances académiques (droit) (Int), Connaissances académiques (histoire, théologie) (Int +10), Connaissances générales (Empire) (Int +20), Connaissances générales (nains) (Int), Équitation (Ag), Évaluation (Int), Focalisation (FM), Fouille (Int), Intimidation (F), Jeu (Int), Langage mystique (magick) (Int), Langue (bretonnien) (Int), Langue (classique) (Int +10), Langue (reikspiel) (Int +20), Lire/écrire (Int +20), Marchandage (Soc), Métier (marchand) (Soc), Perception (Int +10), Résistance à l'alcool (E), Sens de la magie (FM), Soins (Int)

Talents: Acuité visuelle, Calcul mental, Coups précis, Éloquence, Étiquette, Force accrue, Intelligent, Intrigant, Magie commune (divine), Orateur né, Sociable

Combat

Attaques: 1; **Points de Destin:** 1; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 16

Magie: 1; Magie commune (divine)

Armes: dague (1d10; valeur de critique +1)

Dotations

Le père Johannes porte des robes noires épaisses qui masquent à peine son obésité. Un petit marteau en argent terni pend à son cou et il porte une bague à chaque doigt (d'une valeur d'au moins 10 co chacune). Sa malle contient des vêtements de rechange, plusieurs livres de théologie, d'histoire et de philosophie tiléenne, ainsi qu'un paquet de lettres à différents stades de rédaction adressées à des sommités comme le grand théogoniste, des lecteurs et des Comtes Électeurs.

Koller

Champion humain (ex-Vétéran, ex-Soldat)

Koller est un vétéran de la récente Incursion du Chaos qui a survécu à la chute de Wolfenburg. C'est un homme grand, rigide dans son maintien comme dans ses principes et entêté au point qu'il est difficile de lui faire changer d'avis. Ses regards intenses peuvent mettre mal à l'aise et il n'est pas le dernier à dégainer ses armes si les troubles menacent. Il prend ses responsabilités très au sérieux, trop sérieusement de l'avis de certains, et il a récemment été élevé au titre de champion de Karl, une position qu'il apprécie particulièrement.



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65	58	59 (5)	65 (6)	45 (55)	29	59	37

Compétences: Commérage (Soc +20), Connaissances générales (Empire) (Int +20), Équitation (Ag), Esquive (Ag +20), Évaluation (Int), Intimidation (F +20), Jeu (Int), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int +10), Résistance à l'alcool (E), Soins (Int)

Talents: Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Course à pied, Désarmement, Force accrue, Guerrier né, Lutte, Maîtrise (fléaux, armes lourdes), Parade éclair, Réflexes éclair, Résistance accrue, Sur ses gardes

Combat

Attaques: 3; **Mouvement:** 3 (4); **Points de Blessures:** 20

Armure (lourde): plastron, chemise de mailles, veste de cuir (bras 3, corps 5)

Armes: arme à une main de qualité exceptionnelle (épée) (CC 75; 1d10+6 ; valeur de critique +1), arme à deux mains de qualité exceptionnelle (CC 75; 1d10+6 ; valeur de critique +1; lente,





percutante), deux dagues de qualité exceptionnelle (CC 75 ; 1d10+3 ; valeur de critique +1), fléau d'armes de qualité exceptionnelle (CC 75; 1d10+7 ; valeur de critique +1 ; épuisante, percutante)

Dotations

Sous son armure bien entretenue, Koller porte une grosse chemise, des hauts-de-chausses et des sous-vêtements du genre de ceux que l'Empire donne à ses soldats. Il garde attaché autour du cou par une petite chaîne en or un médaillon qui contient un portrait miniature de son amour perdu. Dans ses quartiers, un petit coffre verrouillé contient toute sa fortune (20 co). Il garde la clef du coffre dans sa botte. Il commande plusieurs pelotons de soldats endurcis et fanatiquement loyaux envers l'Enfant.

LES GARDES DE KOLLER (20)

Fanatiques humains

Ces hommes protègent Karl au péril de leur vie et n'hésiteront pas à commettre des actions suicidaires si besoin. Ils passent le plus clair de leur temps à s'entraîner au combat.

Points de Folie : 4

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46	31	40 (4)	43 (4)	34	35	43	36

Compétences : Charisme (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (théologie) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Intimidation (F), Langue (reikspiel) (Int), Lire/écrire (Int)
Talents : Dur à cuire, Éloquence, Force accrue, Guerrier né, Maîtrise (fléaux), Sain d'esprit

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 13
Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes : fléau d'armes (1d10+5 ; épuisante, percutante)

Dotations

Les gardes de Koller portent des robes de grosse toile marron sous leur veste de cuir. La plupart d'entre eux y ont accroché quelque relique de Karl, comme un morceau d'ongle, un cheveu ou même des restes de ses repas. Ils gardent tous à portée de main des bouteilles de forte bière naine pour les aider à se plonger dans la ferveur religieuse.

L'audience

Dès que les PJ ont pris place, Helmut les invite à faire le récit de leurs récentes aventures et à leur raconter tout ce qui s'est passé. Une fois que les personnages ont fini leur récit, et à supposer qu'ils n'aient pas tenté de faire du mal au garçon, Helmut se lève et déclare :

> ***« Vous avez prouvé que vous êtes de vrais champions de Sigmar et des exemples vivants de ce que doivent être les fidèles serviteurs de notre dieu. Au nom de cet estimé concile, je vous remercie. En récompense de votre bravoure et de vos hauts faits, je vous accorde à tous le titre de Templier de l'Enfant. »***

Helmut sourit et appelle une servante d'un claquement de doigts. Une jeune fille maigrichonne qui a manqué trop de repas se glisse dans la pièce portant dans ses bras un tabard noir pour chaque personnage. Faites effectuer des **tests de Perception** à tous les personnages pour remarquer que Johannes fronce les sourcils, qu'Eisenbach secoue la tête et que Koller se renfrogne. Helmut passe un tabard sur chaque personnage tout en ajoutant,

> ***« Mes amis, j'ai peur que ce titre comporte également un devoir car voyez-vous, bien que vous ayez accompli de grandes choses contre le culte immonde qui avait infiltré nos rangs, je crains qu'il ne reste certains de ces félons dans notre camp, manigançant contre notre cause sainte et interférant dans nos progrès. Je vous demande de marcher parmi ces gens, de regarder et d'écouter à la recherche du moindre signe de corruption et où que vous trouviez des agents du Chaos, ce conseil et l'Enfant lui-même vous octroient l'autorité de purifier ces maudits par le feu sacré. Acceptez-vous cette mission ?***

Les personnages joueurs ont peu de raisons de refuser et s'ils sont pris sous l'influence du jeune Karl, ils seront heureux de protéger l'Enfant. S'ils hésitent, Karl supplie les personnages, peut-être même en imposant un nouveau **test de Force Mentale** pour résister à sa supplique pressante. Cependant même si les PJ refusent, Nils pourra les impliquer dans l'intrigue ou les personnages pourront tomber par hasard sur les différentes conspirations en explorant le camp.

Une fois que les personnages acceptent, la réunion prend fin car le concile doit s'occuper de la question urgente de savoir où diriger la Croisade. Les personnages sont invités à prendre congé, tandis que l'attention de tous se tourne vers ce nouveau sujet de discussion. Un PJ qui s'attarde sera ignoré pendant assez longtemps pour pouvoir apprendre que le garçon a l'intention d'aller à Kislev. Une fois que cette information est tombée, Helmut tourne les yeux vers le personnage, toujours avec le sourire, et lui dit, *« J'imagine que vous avez des affaires de la plus haute importance qui réclament votre attention ? »* Cette phrase devrait suffire à faire comprendre au personnage qu'il est temps de quitter les lieux. Sinon, Koller le fera partir.

En règle générale, les membres du concile de la Croisade ne sont pas disposés à recevoir les PJ pour discuter avec eux. Ils ont chacun leurs propres intérêts et leurs propres objectifs, mais si les PJ se montrent insistants, ils pourraient réussir à apprendre d'eux quelques éléments donnés dans leurs descriptions respectives, à votre guise. Mais ces rencontres devront être brèves, rares (au mieux) et tendues.

Une très mauvaise idée

En sortant des quartiers du concile, les personnages rencontrent deux hommes qui attendent leur tour de parler à Helmut et au garçon. Ces hommes sont des dandys habillés de vêtements élégants, bien qu'élimés, de grands chapeaux de feutre mou ornés de plumes fanées et portent des fleurets. Apercevant les PJ, l'un d'entre eux s'incline profondément et dit, *« La bénédiction de l'Enfant sur vous, messires. »* Il se redresse, leur adresse un sourire et leur demande, *« J'espère que notre bon garçon est sain et sauf ? »* Quelle que soit la réponse des PJ, l'homme acquiesce d'un hochement de tête. Alors qu'il s'apprête à retourner à sa conversation, il se fige, la bouche pendante, les yeux fixés sur un des personnages (choisissez-en un).

> ***« Par le souffle de Sigmar ! Vous, vous avez un vrai physique, mais vous le savez, non ? Rory, tu n'es pas d'accord avec moi ? » L'autre homme s'approche un peu, en secouant la tête d'incrédulité. « Indubitablement ! Il (ou elle) semble fait pour le rôle ! » Le premier homme enchaîne, « Mon ami, nous préparons une grande représentation qui aura lieu dans quelques jours pour célébrer le retour de l'Enfant et je dois reconnaître que vous seriez parfait pour le rôle de la damoiselle/chef orque/soldat de l'acte Trois. Mon nom est Wilhelm Schumacher, peut-être avez-vous déjà entendu parler de moi ? Non ? Eh bien, si cela vous intéresse de participer au plus grand spectacle du pays, venez me trouver à la scène. J'imagine que vous avez déjà fait du théâtre ? Non ? Cela n'a pas d'importance.***

Je vous assure. Vous êtes parfait! Je vous en prie, maintenant que je vous ai rencontré, je ne peux pas imaginer le spectacle sans vous! »

Wilhelm Schumacher est le metteur en scène du mystère qui va être joué et il espère que cette grande représentation unifiera les croisés tout en lui apportant une certaine renommée. Mais il ne réalise pas que ses acteurs se font tuer pour être remplacés par leurs assassins, un groupe connu sous le nom des Hérauts d'une Aube Nouvelle. Ces hommes malfaisants servent un vampire nécrarque qui se fait appeler sire de Trois. Comme l'Enfant vient de revenir, le vampire compte s'emparer de lui quand les gardes, le concile et tous les autres croisés seront occupés à regarder la pièce. Que le personnage accepte ou pas, les PJ auront de nombreuses autres occasions d'être impliqués comme vous le verrez dans les pages suivantes.

Si un des PJ accepte la proposition de Schumacher, il se voit chargé d'un second rôle et a désormais accès à la pièce, ce qui se révélera d'une grande importance dans la suite de l'aventure.

LE CAMP DE LA CROISADE

Maintenant qu'ils ont été nommés Templiers de l'Enfant, à moins qu'ils ne soient juste en train d'aider Nils, les personnages sont désormais libres d'explorer le camp. La Croisade est divisée en dizaines de petites factions ayant chacune ses propres idées concernant l'Enfant, sa mission, et ce qu'il fera pour eux au final. Parmi toutes ces factions, sept d'entre elles dominent les autres, ayant les ressources, la richesse et les muscles pour assurer l'obéissance des groupes plus petits et plus marginaux. Tandis que les personnages explorent cet environnement inhabituel, ils pourront rencontrer toutes sortes de choses curieuses.

Les conditions du camp

Le camp n'est pas un endroit agréable: il est surpeuplé, dégoûtant et dangereux. Le manque d'espace à l'intérieur du camp fait que les déplacements sont **ralentis** (voir *WJDR* page 137). De plus, il est difficile d'y avoir des conversations privées ou de cacher ses agissements. Les **tests de Perception** sont au pire de difficulté **Moyenne (+0)** quand il s'agit de surprendre une conversation ou de remarquer une activité à proximité. Les conditions d'hygiène sont déplorables, ce qui peut provoquer des maladies. À partir du moment où les PJ ont rejoint la Croisade, ils doivent réussir un **test d'Endurance Assez difficile (-10)** toutes les quarante-huit heures pour ne pas contracter la courante galopante (voir *WJDR* page 136).

Désagréments

En plus de l'aspect globalement déplaisant du camp, les personnages ont de grandes chances de se retrouver confrontés à des obstacles pénibles. Utilisez les exemples suivants tels quels ou comme source d'inspiration pour imaginer d'autres mésaventures pour vos joueurs.

- Un PJ glisse dans une fosse d'aisances et se retrouve couvert de fluides innommables. Il subit un malus de -10 aux tests de Sociabilité jusqu'à ce qu'il trouve le moyen de se laver.
- Un personnage marche accidentellement sur quelque chose appartenant à un croisé, qui exige à corps et à cris une compensation pour l'objet brisé, attirant l'attention des gens alentour.
- Une zone du camp particulièrement insalubre oblige les PJ à effectuer un test d'Endurance. Un échec inflige un malus de -5 à tous les tests pendant une heure.
- Les personnages surprennent une conversation peu flatteuse à leur sujet.
- Un PJ se prend les pieds dans une corde au sol et s'affale sur une tente et sur son occupant. Les deux protagonistes se sentent blessés dans leur dignité, ce qui peut conduire à une confrontation coléreuse.

Créer des factions

Étant donné l'importante population de la Croisade, vous pourriez souhaiter compliquer l'enquête des personnages en créant vos propres factions et cultes indépendants. Les tables de création de faction sur cette page et les suivantes vous aideront à donner corps à ces groupes.

Rencontres dans le camp

Vous pouvez utiliser les rencontres suivantes pour ajouter de la couleur aux explorations des personnages. Chaque rencontre propose un point de départ, qu'il vous appartiendra d'étoffer si besoin. Plus les PJ seront confrontés à ces rencontres, plus cela donnera de la texture et de la profondeur à cet étrange endroit. N'oubliez pas que la rumeur des exploits des personnages s'est répandue rapidement dans le camp et qu'ils sont devenus des célébrités. En y ajoutant éventuellement leur nouveau titre de templier, tout cela fait qu'aux yeux des croisés les PJ sont des disciples saints qui défendent et soutiennent Karl dans sa quête pour trouver sa destinée.

TABLE 6-1 : TYPE DE FACTION

Jet	Résultat
1–2	Militaire
3–4	Politique
5–8	Religieuse
9–10	Criminelle

TABLE 6-2 : TAILLE DE LA FACTION

Jet	Résultat
1–4	Petite (1d10+1 membres)
5–7	Moyenne (2d10+5 membres)
8–9	Grande (5d10+10 membres)
10	Très grande (5d10+50 membres)



TABLE 6-3 : EXEMPLES DE NOM DE FACTION

Jet	Résultat
01–04	les Terreurs de Talabheim
05–08	l'Association des vétérans de Wolfenburg
09–12	les Chéries de Rumster
13–16	la Compagnie brune de Magnus Teirich
17–20	les Affreux camarades
21–24	le Calice d'argent
25–28	l'Association pour la naturalisation des peuples étrangers
29–32	la Société de gastronomie bretonnienne
33–36	le Poing écarlate
37–40	les Fils de Streissen
41–44	les Sang-noir
45–48	les Pendus
49–52	les Gardiens de Gruyden
53–56	la Confédération pour l'égalité de l'homme
57–60	le Front populaire d'Averland
61–64	le Front populaire des Averlanders
65–68	les Croyants
69–72	les Caliviari
73–76	les Brumeux
77–80	les Marteaux
81–84	la Voix de la minorité morale
85–88	les Dilettantes
89–92	le Cercle des artistes d'Altdorf
93–96	les Fils valeureux
97–00	les Dix

Sauvez mon bébé !

Une femme qui porte dans ses bras un enfant malade s'approche des personnages et les implore de l'aider à voir Karl. Elle est convaincue que l'Enfant sera capable de faire un miracle et de soigner son bébé. Le concile ne permettra évidemment pas qu'une personne contagieuse s'approche de Karl, et certains de ses membres peuvent même penser que la femme est un assassin. Le concile rejette toute demande de voir Karl et chasse la femme de l'enclos de Karl. Ce comportement révèle la distance et l'isolement des membres du concile et souligne combien l'existence des croisés est devenue tragique. Les PJ ayant des compétences médicales seront peut-être en mesure d'aider le bébé malade. S'ils parviennent à le guérir, la mère pleine de reconnaissance donnera à son enfant le nom de son sauveur.

Sauvez-moi !

Un attroupement de croisés en piteux état entoure les personnages et les supplie d'apporter à l'Enfant leurs requêtes, mises par écrit par un notaire sans scrupule. Celui-ci a dépouillé les croisés désespérés de leurs maigres possessions en échange de ses services d'écrivain. Si les personnages savent lire, ils réalisent que ces prétendus « rouleaux de doléances » ne sont en fait qu'une suite incohérente de formules juridiques. Le notaire sait à peine lire et travaillait comme simple copiste avant de rejoindre la Croisade. Il a écrit les rouleaux de mémoire, n'ayant pas les compétences nécessaires pour écrire autre chose que les formules juridiques qu'il avait déjà recopiées des milliers de fois. Si les personnages retrouvent ce profiteur, il tentera de s'enfuir.

Partagez notre pain

Une faction mineure invite les personnages joueurs à un grand banquet en leur honneur. Une fois à table, les PJ remarquent que les croisés sont tous affamés, maigres et maladifs, mais le repas qu'ils leur servent est copieux et de qualité. S'ils posent des questions à propos de la nourriture, les croisés s'excusent pour sa frugalité, expliquant qu'il s'agit là de leurs dernières provisions.

Des hommes-bêtes parmi nous

Un croisé inquiet conduit les personnages chez une « sorcière », qui n'est en réalité qu'une sage-femme ayant assisté une femme qui a donné naissance à un changepeau, un humain qui révèle rapidement après sa naissance sa nature d'homme-bête. Quand les personnages arrivent à la tente de l'accoucheuse, une foule agressive de croisés entoure les lieux et réclame la mort de la sorcière. Ils veulent lui faire descendre une colline dans un baril rempli de clous parce que *« tout le monde sait que les sorcières ont la peau dure. Si jamais elle s'en sort, alors nous la brûlerons. Et si elle meurt, ben au moins ce sera pas nous qu'on l'aura tuée. »*

La ballade des vaillants héros

Peu après que les personnages aient commencé leurs patrouilles dans le camp, ils commencent à entendre des gens fredonner des

TABLE 6-5 : CARRIÈRES COURANTES AU SEIN DE LA FACTION

Militaire	Politique	Religieuse	Criminelle
Chasseur	Agitateur	Fanatique	Bateleur
Chasseur de primes	Bourgeois	Hors-la-loi	Contrebandier
Garde	Étudiant	Initié	Coupe-jarret
Garde du corps	Messager	Noble	Escroc
Hors-la-loi	Noble	Paysan	Garde du corps
Mercenaire	Régisseur		Mercanti
Milicien	Scribe		Spadassin
Noble			Voleur
Soldat			

TABLE 6-4 : CITATIONS & PARTICULARITÉS DE LA FACTION

Jet	Résultat
01–05	*« Tiens, voilà une chemise brune pour toi. »* La faction porte un uniforme distinctif.
06–10	*« Fais-moi le signe du rat à deux queues. »* La faction utilise des signes de main secrets.
11–15	*« Le respect se gagne, la peur s'apprend. »* La faction a une devise.
16–20	*« Si tu mesures plus de 1,35 m, tu ne peux être des nôtres. »* La faction est réservée aux non humains.
21–25	*« Pour sûr que nous détestons les elfes. »* La faction déteste les non humains.
26–30	*« Je dois aller percer mes furoncles. »* La faction est assaillie par les maladies de peau.
31–35	*« Passez-moi ma scie, voulez-vous ? »* Une faction de vétérans qui compte de nombreux amputés.
36–40	*« L'odeur ? Quelle odeur ? »* Le campement n'a pas d'installation sanitaire.
41–45	*« Je serais prêt à tuer ma grand-mère pour un morceau de pain. »* Les réserves de nourriture de la faction sont épuisées.
46–50	*« Nous l'avons peut-être intronisé trop fort. »* Un coup de marteau sur la tête marque l'admission d'un nouveau membre.
51–55	*« Et celui-là c'est Johann. Le meilleur ami qu'un homme puisse avoir. »* Les rats ont envahi le campement, ne demandez pas ce qu'il y a pour dîner.
56–60	*« Prends une bonne bouffée, là, et maintenant retiens ta respiration... »* Les membres de cette faction consomment d'étranges produits.
61–65	*« Qu'est-ce que tu regardes, toi ? »* Fous, méchants et dangereux à fréquenter.
66–70	*« Il vous faudra prendre un rendez-vous. »* Des dirigeants pompeux mais appréciés.
71–75	*« On peut faire en sorte que ça se produise, si tu vois ce que je veux dire. »* La faction a un contact avec un Sorcier de village renégat.
76–80	*« Le feu purifiera les infidèles. »* Une faction de fanatiques.
81–85	*« Vous ne pouvez pas porter ça ici, enlevez-le. »* La faction a des règles étranges et intransigeantes à propos des tenues vestimentaires.
86–90	*« Que tous s'inclinent devant Karl le Grand. »* Une effigie de Karl est l'objet de fréquentes dévotions, à noter toutefois que la carotte qui lui sert de nez menace de tomber.
91–95	*« Ça fait circuler le sang, vous savez. »* Les membres de la faction retirent tout ce qui se met entre eux et l'adoration de Karl, y compris leurs vêtements.
96–00	*« Je mourrai le premier. »* Les membres de la faction se montrent fanatiquement protecteurs envers l'Enfant.



TABLE 6-6 : CARRIÈRE DU CHEF DE LA FACTION

Jet	Militaire	Politique	Religieuse	Criminelle
1	Capitaine	Aristocrate	Bourreau	Assassin
2	Champion	Baron du crime	Champion de justice	Baron du crime
3	Chevalier	Courtisan	Chevalier	Charlatan
4	Duelliste	Démagogue	Érudit	Chef de bande
5	Flagellant	Espion	Grand prêtre	Démagogue
6	Franc-archer	Héraut	Moine	Monte-en-l'air
7	Pistolier	Intendant	Prêtre consacré	Raquetteur
8	Vétéran	Maître de guilde	Répurgateur	Receleur
9-10	Sergent	Politicien	Prêtre	Prince des voleurs

chansons en leur honneur, chansons qui racontent leurs prouesses et leurs exploits. Quelques jours plus tard, les personnages entendent les mêmes airs, mais les paroles sont devenues obscènes, et il y a notamment quelques vers qui parlent de la fille d'un halfling, des PJ et d'un « canard plutôt bruyant » (ou quelque chose d'approchant).

Des admirateurs en adoration

Tandis qu'ils circulent dans une partie du camp particulièrement bondée, les PJ se retrouvent suivis par des hommes et des femmes étranges qui les regardent avec de grands yeux et des expressions d'adoration. Puis ces gens étranges s'assemblent autour des personnages jusqu'à ce que ceux-ci soient complètement encerclés. Curieusement, aucun d'eux ne parle, mais tous tendent les bras pour toucher les PJ. Soudain l'un d'eux crie « Karl! » et tous répondent en hurlant « Loué soit-il! », tout en continuant à tâtonner pour toucher les PJ. Cette adulation se poursuit pendant quelques minutes puis la foule finit par se disperser.

Des enfants serviables

Plusieurs enfants suivent les personnages où qu'ils aillent et demandent à porter leurs épées, à s'occuper de leurs montures ou à cirer leurs bottes. Si les PJ se laissent convaincre, ils finissent par découvrir qu'à chaque fois qu'ils ont le dos tourné, les enfants font payer à des gens le droit de tenir leur épée/mettre leurs bottes/monter leur cheval, tout en proclamant haut et fort que les possessions des personnages ont des « pouvoirs de guérison miraculeux » et sont « bénis par Karl ». Les PJ ne seront peut-être pas très heureux de découvrir que des lépreux ont enfilé leurs bottes dans l'espoir d'une guérison!

Une proposition

Un homme imposant vient trouver un des personnages joueurs et lui demande d'épouser sa fille. *« J'ai toujours dit qu'elle ne méritait que le meilleur, et si tu es assez bien pour protéger Karl, tu es assez bien pour protéger la vertu de ma Gurda! »* Malheureusement, sa fille a un visage fort peu avenant et la personnalité qui va avec. L'homme offre en dot un cochon et un couple de vieux faisans. Quand le personnage refuse sa proposition, l'homme paraît vexé. *« Ce fichu cochon est gros et gras comme il faut! Tu sais combien ça vaut un cochon comme ça... Alors comme ça, tu dis que ma fille n'est pas assez bien pour toi? »*, etc. Quelques jours plus tard, les PJ aperçoivent Gurda au bras d'un galant fluet. L'homme arbore un gilet tâché de graisse de cochon et un regard embarrassé.

Le pestiféré

Où que les PJ aillent, il semble toujours y avoir une victime de la peste. Cet homme (ou cette femme) porte une lourde cape et est vêtu de guenilles noires souillées qui recouvrent la moindre parcelle de son corps à l'exception de ses yeux noirs. Si les PJ s'approchent de ce personnage intrigant, celui-ci s'enfuit dans la foule et disparaît en l'espace d'un instant. Laissez les joueurs effectuer quelques **tests d'Agilité** pour leur donner l'impression qu'ils ont une chance d'attraper leur proie s'ils décident de lui courir après, mais l'homme en guenilles leur échappera toujours au final. Car il s'agit en fait de sire de Trois qui garde un œil sur les PJ afin de surveiller leurs progrès et de se faire une idée de leurs capacités.

Une offre d'emploi

L'acteur qui joue le rôle de Pansenoire dans la pièce vient trouver un personnage joueur costaud et bien charpenté et lui fait une offre. L'acteur, qui s'appelle Phineas Rucht, est vieux et fatigué et ne tient pas à jouer la scène du duel, aussi propose-t-il de payer au PJ, qui a à peu près a même corpulence que lui, une belle couronne d'or s'il accepte de le remplacer. C'est une formidable occasion pour les PJ de participer à la représentation et – faut-il l'espérer – de déjouer les plans des tueurs maléfiques.



PREMIÈRE PARTIE: BIEN TROP D'ESCROCS

Les intrigues au sein de la Croisade sont allées bon train depuis l'absence des personnages, et un groupe en particulier a gagné en importance. Il s'agit des Hérauts d'une Aube Nouvelle, un regroupement d'agitateurs, de démagogues et de fauteurs de troubles qui ont été subvertis par un complot visant à assassiner Karl.

Pour se faire, les Hérauts ont prévu d'infiltrer une troupe d'acteurs devant se produire devant l'Enfant. Ils ont acheté à un herboriste qui vit dans les ruines de Wolfenburg trois fioles d'un puissant poison. Leur plan est d'assassiner les acteurs devant jouer le mystère et de prendre leur place, ce qui leur permettra, à leur maître sire de Trois et à eux-mêmes, d'approcher l'Enfant.

Afin d'être sûr que le poison est assez puissant pour leurs besoins, les Hérauts font d'abord un essai. La malheureuse victime de cet essai est Ali, le strigany que les PJ ont dû rencontrer dès le **Chapitre III**. Les Hérauts ont choisi leur victime au hasard, mais les PJ pourraient penser qu'Ali a été visé intentionnellement comme un avertissement à leur égard, ce qui serait une bonne chose.

Complications

Si Ali est mort précédemment ou si les PJ ne sont pas assez amis avec lui pour les impliquer dans les événements à venir, un des personnages pourrait à la place être victime de cet essai du poison. Cet événement devrait attirer leur attention et les orienter sur la bonne piste. Par contre, le MJ devra faire en sorte que le PJ affecté récupère rapidement de son empoisonnement afin de pouvoir participer pleinement au reste de l'aventure.

Environ un jour plus tard

Une bruine déprimante tombe sur le bourbier fétide du camp, rendant encore plus sinistre ce lieu déjà peu engageant. Alors que vous raclez la boue qui colle à vos bottes, un cri s'élève soudain au-dessus de la rumeur permanente du camp et vous fait relever la tête.

Un homme s'avance parmi la foule en vacillant comme un ivrogne, les mains plaquées sur la gorge et le visage cramoisi.

Ses jambes cèdent finalement et il s'effondre au milieu de votre campement dans un dernier râle.

Vous réalisez avec stupéfaction que le défunt n'est autre qu'Ali le strigany, le père d'Ahmed. Sa langue, toute noire, pend hors de sa bouche molle et une outre de vin vide s'échappe de ses doigts inertes. L'outre est estampée d'un motif stylisé représentant un serpent lové.

Étant donné l'identité de la victime et le fait qu'elle soit venue mourir dans leur campement, les PJ sont sûrement sur leurs gardes à présent. Mais comme aucune menace n'apparaît, ils peuvent examiner le corps de plus près et interroger les croisés des environs pour savoir s'ils ont vu quelque chose.

À l'examen, le corps d'Ali paraît en bon état: il ne présente aucune blessure. Les PJ cherchant la cause de la mort et réussissant un **test de Soins Assez difficile (-10)** apprennent qu'Ali est mort par asphyxie et que celle-ci n'est pas due à un corps étranger qui l'aurait étouffé. Renifler l'outre à la recherche d'un poison en réussissant un **test de Métier (herboriste) Assez difficile (-10)** révèle que le vin était empoisonné avec de l'extrait d'herbe suffocante. Même si les PJ ne parviennent pas à confirmer la présence du poison, il est probable qu'ils suspectent un empoisonnement.

Retracer le parcours d'Ali est une tâche ardue car il a erré au milieu de la foule et les empreintes de pas qu'il a pu laisser ont été piétinées par les passants. Mais laissez tout de même les joueurs effectuer quelques tests pour leur laisser l'impression qu'ils pourraient suivre ses traces.

Interroger les gens de la région à propos du serpent lové représenté sur l'outre révèle qu'il s'agit certainement de la marque de fabrique de l'artisan qui a fait l'outre. Si les personnages posent des questions sur un artisan dont la marque de fabrique correspondrait, ils se verront répondre que le meilleur moyen de trouver cette information est d'aller poser la question à la maison de la guilde des selliers et des maroquiniers de Wolfenburg, mais seront également prévenus qu'ils risquent de ne trouver qu'un bâtiment en ruine. Mais c'est une des seules pistes dont disposent les PJ. Un **test de Commérage** réussit permet aux personnages d'apprendre l'emplacement de la maison de la guilde.

Si les PJ ont établi que le poison est la cause de la mort, ils peuvent aussi enquêter là-dessus. Un **test de Commérage Assez facile (+10)** leur permet d'obtenir auprès d'un croisé les indications pour trouver à Wolfenburg la maison de Boris, un fabricant de décoctions étranges. Quelle que soit la piste suivie par les PJ, ils découvriront que toutes mènent finalement à la porte de l'herboriste.

La ville épave

Les aventuriers doivent maintenant affronter les ruines de Wolfenburg s'ils veulent progresser dans leur enquête. La ville est sens dessus dessous. Lourdement touchée durant l'Incursion du Chaos, peu de ses édifices sont encore debout, réduits pour l'essentiel à des amas de maçonnerie, de décombres et de poutres calcinées qui recouvrent les ossements des victimes. Quelques chantiers de reconstruction ont commencé, mais comme l'Ostland n'a jamais été une province riche, les choses avancent lentement. Les remparts puissants qui protégeaient la cité sont presque tous détruits et ceux qui tiennent encore debout portent les impacts des pierres tirées par les catapultes.

Heureusement, les PJ n'ont pas besoin d'avancer trop profondément dans la ville pour trouver la maison de la guilde des maroquiniers. La taverne reconvertie est située juste à l'intérieur des remparts de la ville et si les PJ réussissent à se faire indiquer le chemin, ils ne devraient pas avoir de problèmes à la trouver.

Mais si les personnages ne parviennent pas à obtenir les indications nécessaires, ils sont bons pour des heures de marche dans les rues presque désertes. Trouver la maison de la guilde implique que les PJ parlent à la population humaine loqueteuse qui habite dans la ville, et en réussissant un **test de Commérage Assez difficile (-10)** il leur faudra 1d5-1 heures et l'équivalent de quelques jours de vivres en pots-de-vin. Un test réussi amène cette réponse, *« La maison de la guilde est une vieille taverne en ruine. Je peux vous montrer le chemin si vous voulez. En échange de cinq pistoles, ça vous va? »* Pour chaque heure que les PJ cherchent, ils ont droit à une rencontre aléatoire. Lancez 1d100 et consultez la **Table 6–7 : Rencontres à Wolfenburg** pour voir ce qui se passe.

La guilde des selliers et des maroquiniers

Cette taverne reconvertie a par chance survécu au pillage de la cité. Même si le toit s'est effondré par endroits, il y a peu de dégâts dus au feu et une fois passé le seuil, on constate que l'intérieur défraîchi est intact en comparaison d'autres bâtiments du quartier.



Manifestement, l'endroit ne méritait pas l'attention des pillards, mais il convient de préciser que la réserve de bière de la taverne avait été volée il y a belle lurette. Il ne faut pas longtemps aux PJ pour repérer parmi les décombres la porte qui mène aux bureaux de la guilde.

Les bureaux de la guilde se résument à une seule pièce à l'arrière de la taverne. Le sol et la demi-douzaine de tables disséminées dans la pièce sont couverts de poussière, poussière qui s'est déposée quand une poutre s'est effondrée du toit. En dehors de cela, la pièce est dans un état correct. L'endroit est désert, mais les PJ se retrouvent avec beaucoup de paperasserie à examiner. Il leur faut environ une heure pour trouver des livres de compte détaillant les artisans en exercice, leurs marques de fabrique et leurs factures de vente.

Après une lecture fastidieuse, les personnages trouvent un livre de compte relié de cuir avec un serpent lové sur la couverture. Enfin! Le livre révèle que le serpent est la signature du bourgeois antes à en croire ses factures. Un examen de ses comptes révèle que les outres en cuir ne représentaient pas sa principale production, et que chaque vente est notée. Les PJ se retrouvent avec six noms d'acheteur pour poursuivre leur enquête.

La piste de papier

Avec ces informations en main, les PJ ont une bonne chance de réussir à trouver l'assassin. Toutefois, l'entrée du livre de compte la plus récente date d'il y a plus de deux mois et la plus ancienne de plus d'un an, cela risque donc d'être compliqué… et cela va se confirmer. La cour de l'abattoir est un désert de décombres, le marché du houblon est habité par des soldats ivres qui sont revenus de la guerre avec des amputations et l'esprit dérangé, et la caserne impériale est un lieu tellement désespérant qu'y circuler parmi les cadavres demande une grande force de volonté.

Utilisez la **Table 6–7 : Rencontres à Wolfenburg** pour chaque heure passée par les personnages à enquêter dans la ville en ruine.

EXTRAIT D'HERBE SUFFOCANTE

Ce poison se prépare en faisant macérer des racines d'herbe suffocante dans de la bile de chat. Cette préparation écœurante exige que le félidé soit mort depuis peu, il faut donc une provision de chats vivants pour pouvoir produire de grandes quantités de ce poison.

Le liquide obtenu doit être bu pour être efficace. Le buveur doit réussir un **test d'Endurance Difficile (-20)** ou commencer à suffoquer. Tant qu'il suffoque, le personnage doit effectuer un **test d'Endurance** toutes les minutes, avec un malus cumulatif de -10 à chaque nouveau test. Par exemple, le troisième **test d'Endurance** se verra infliger un malus de -20. Un personnage sombre dans l'inconscience après avoir raté deux tests et meurt à moins de bénéficier d'un soin magique ou d'un **test de Soins Assez difficile (-10)**. La suffocation provoquée par l'extrait d'herbe suffocante dure 1d10 minutes. Les victimes de ce breuvage maléfique ont la langue noire et gonflée.

Chaque dose de poison coûte 40 co et sa préparation nécessite un test de **Préparation de poisons Assez facile (+10)**.

Les PJ doivent réussir un **test de Commérage** pour localiser chaque endroit, à moins que l'un d'eux soit originaire de Wolfenburg.

La veuve Curst

La cour de l'abattoir est un terrain vague débarrassé de tout objet utile et habité uniquement par des rats. Fouiller parmi les décombres est un travail de longue haleine, mais si les PJ persévèrent, leur patience sera récompensée. Ils trouvent parmi les décombres le stock d'outres qu'ils recherchent. Un mot à l'écriture grossière est épinglé sur le sac contenant les outres qui promet à *« Durn »* que d'autres flasques viendront car l'armée *« les paye un très bon prix »*. Il n'y a rien de plus à trouver de ce côté-là et toutes les recherches mèneront à des impasses.

TABLE 6-7 : RENCONTRES À WOLFENBURG

Jet	Résultat
01–10	une bande de 1d10 mendiants, détrousseurs de cadavre et vagabonds émergent des décombres et viennent quémander de la nourriture auprès des PJ.
11–20	un groupe de 1d10 déserteurs se cachent dans une vieille maison en ruine. Ils ne sont guère vaillants et ne menacent pas les PJ.
21–30	un pan de maçonnerie se détache d'un bâtiment en ruine. Désignez au hasard un PJ. Celui-ci doit réussir un **test d'Agilité** ou subir 1d10+2 points de dégâts.
31–40	une meute de six chiens sauvages rôde. Ils sont affamés et agressifs. Utilisez les caractéristiques du **Chien** données page 230 de *WJDR*.
41–50	un tas de 1d10 cadavres pourrissants encombre la rue. Si les PJ bougent les corps, un nuage de mouches s'en élève et les harcèle.
51–60	un corps humanoïde brûlé gît dans la rue. Il est trop endommagé pour être identifiable mais possède des incisives remarquablement grandes.
61–70	une volée d'oiseaux charognards observent les PJ de leurs yeux vides avant de retourner à leur repas.
71–80	un cratère au milieu de la rue est rempli de plusieurs cadavres abandonnés qui sont la proie d'animaux nécrophages. Tous les PJ doivent réussir un **test de Force Mentale** sous peine de gagner un point de Folie. Après quelques rounds, un groupe de quatre goules (reportez-vous à la page 97 pour leurs caractéristiques) émergent des ombres et attaquent les PJ.
81–90	un bâtiment s'effondre à proximité en projetant un nuage de poussière étouffant. La visibilité se réduit à quelques mètres et les PJ pris dans ce nuage irrespirable doivent réussir un **test d'Endurance** ou perdre 1 point de Blessures.
91–00	une nuée de gros rats bruns détalent dans la rue, leurs corps grouillant de milliers de puces. Les personnages se trouvant à moins de deux mètres dans la rue doivent réussir un **test d'Endurance Assez facile (+10)** ou contracter la variole verte.

LES SUSPECTS

Nom	Emplacement	Nombre d'outres achetées	Paiement reçu
Veuve Curst	12ter cour de l'abattoir	3	16 pa
Bernt Hessler	maison de la guilde des brasseurs, marché du houblon	20	12 co
Boris Leichgart	la forge, allée du rempart inférieur	10	2 oies, une pierre à aiguiser et deux fortifiants
Capitaine Yeller	Quartiers des officiers, caserne impériale	10	10 co
Ernst Krantz	*Auberge du Violoniste*	5	60 pa
Ollo Veorhoven	Les *Panoramas d'Ollo*	5	65 pa

Bernt Hessler

Lorsque les personnages approchent du marché du houblon, ils remarquent que les signes d'habitation se font plus nombreux que dans d'autres parties de la ville. De petits appentis sont installés contre les murs effondrés et des visages crasseux émergent des décombres au passage des personnages. Le périmètre du marché est en revanche totalement désert et présente un spectacle de désolation : des chariots retournés, des tonneaux de bière renversés et de la vermine s'offrent aux regards des personnages. Dès que les PJ commencent à fouiller la place dévastée, il devient vite évident qu'ils ne sont pas seuls, ce que leur confirme le bruit ténu d'une botte battant les pavés ou un reniflement subreptice. Ce n'est que lorsque les PJ pénètrent dans le grand entrepôt qui s'ouvre sur le marché que les auteurs de ces bruits se montrent. Trois soldats ivrognes se sont installés ici et ont dissuadé les habitants d'y revenir. Ils sont ivres morts mais chargent néanmoins les PJ.

Utilisez les caractéristiques de l'**Homme de main** (*WJDR*, page 232) pour ces épaves de soldats.

Boris Leichgart

Voir **La Maison de la Mort** page suivante pour plus de détails sur Boris.

Le capitaine Yeller

La caserne impériale est un bâtiment facile à trouver, puisque c'est un des plus grands édifices de la ville et qu'elle est située à proximité du palais. La dévastation y est impressionnante. Lorsque les remparts cédèrent, la caserne fut l'une des premières cibles de l'armée du Chaos et les cadavres reposent encore à l'endroit où ils sont tombés il y a plusieurs mois. Des soldats de l'Empire gisent parmi des cadavres d'hommes-bêtes et certains reposent désarticulés au pied des murs souillés de sang, comme si quelque main géante les avait attrapés et jetés contre la façade. Il y a même un corps empalé au sommet du mât de drapeau, à près de six mètres au-dessus du sol. Et il ne s'agit que de l'extérieur du bâtiment. À l'intérieur de la caserne se trouvent les corps de dizaines de soldats qui n'ont même pas eu le temps de sortir. Ils gisent massacrés au pied de leurs lits, dans l'embrasure des portes et il y a même un malheureux qui est resté la tête enfoncée dans les latrines, les jambes tendues en l'air.

C'est une vraie épreuve que de fouiller parmi les décombres. Les personnages doivent réussir un **test de Force Mentale** ou être pris de violents haut-le-cœur après dix minutes dans ces lieux, ce qui leur inflige un malus de -5 à tous les tests jusqu'à ce qu'ils quittent cet endroit. Ils risquent également de contracter une maladie s'ils passent trop de temps à fureter ici. La variole verte est notamment virulente dans cette partie de la ville.

En raison de la dévastation, peu de gens se sont aventurés dans ces lieux depuis l'assaut du Chaos ; des rumeurs d'esprits vengeurs et le risque bien réel de contagion tiennent les pillards à l'écart. Les PJ pourront donc trouver de quoi se remplir les poches, si cela les intéresse : 10d10 co d'objets de valeur peuvent être récupérés par journée de fouille (ce qui en fera sourciller certains au sein de la Croisade ; personne n'aime les pilleurs de tombes). Après un ou deux jours d'exploration, les PJ pourront localiser les quartiers du capitaine Yeller (ainsi que son torse ; apparemment, ses jambes ont été dévorées). Le corps a une des outres de Vendt sur lui. La date de la mort de Yeller l'écarte de la liste des suspects.

Ernst Krantz

L'*Auberge du Violoniste* était jadis un lieu renommé où l'on venait entendre les derniers talents musicaux en passe de devenir célèbres dans la cité. C'était un rendez-vous des fils cadets de la noblesse et de ceux qui avaient de l'argent à dépenser. Mais tout cela s'acheva avec la prise de Wolfenburg. À présent, l'auberge est vide de musique et de clients… à l'exception d'un seul. Ernst Krantz habite dans l'auberge délabrée. Il dort dans un coin de l'une des pièces du grenier, d'où il peut garder un œil sur les *Panoramas d'Ollo*, la boutique qui se trouve de l'autre côté de la rue.

Lorsqu'il entend du bruit au rez-de-chaussée, Ernst émerge de sa cachette pour voir qui est responsable de cette agitation et à moins que les PJ ne se montrent hostiles à son égard, il les aborde plutôt de bonne grâce. Ernst est un membre de la faction des Crânes (voir **Chapitre VII** pour plus de détails) et il espionne son rival qui habite dans la boutique d'art de l'autre côté de la rue. Mais il ne mentionne évidemment pas ce fait. Ernst raconte aux PJ que depuis le sac de la ville il est sans domicile et venant souvent au *Violoniste* aux jours heureux d'avant, il avait décidé de s'y installer. Interrogé au sujet des outres (il en porte une sur lui), il raconte une partie de la vérité, à savoir qu'il les a achetées pour des amis à lui qui font partie des croisés installés à l'extérieur de la ville. Il dit aux PJ que ceux-ci sont partis (ce qui est un mensonge ; les Crânes sont toujours présents dans le camp de la Croisade).

Ernst prend bonne note des capacités de déduction des PJ et de leur ingéniosité durant leur conversation ; plus tard dans la campagne (au **Chapitre VIII**), il pourrait avoir du travail à leur proposer.

Ollo Veorhoven

En face de l'*Auberge du Violoniste* se dressent les vestiges des *Panoramas d'Ollo*, une boutique de plain-pied qui vendaient autrefois aux riches bourgeois des peintures de paysages. L'intérieur du bâtiment est étonnamment propre. Cela tient au fait qu'Ollo Veorhoven de la faction des Marteaux (voir **Chapitre VII** pour plus de détails) s'est provisoirement installé ici. Il a reçu la mission de fouiller les galeries du bâtiment à la recherche d'indices sur le devenir du panneau du triptyque de Lanfranchi qui représente Sigmar (voir **Chapitre VII** pour plus de détails). Bien que ses recherches aient été infructueuses, il est resté ici pour garder Ernst occupé (il s'est rapidement rendu compte que son rival s'était installé de l'autre côté de la rue).



Une fois que les PJ se sont présentés, Ollo se montre aimable et répond à toutes leurs questions de son mieux (mais garde le secret sur les véritables raisons de sa présence en ces lieux). Là aussi, les PJ voient qu'Ollo est en possession d'une des outres de Vendt et il leur sert une histoire similaire à celle racontée par Ernst.

Comme Ernst, Ollo prend note de l'efficacité des PJ dans leur enquête. Ils pourraient se révéler utiles pour lui lorsque les événements du **Chapitre VII** se mettront en branle.

La Maison de la Mort

Boris Leichgart vit dans un grenier exigu au-dessus des restes calcinés d'une forge. Les murs noircis du rez-de-chaussée attestent de la violence de l'incendie qui a emporté le forgeron et son apprenti, mais ces mêmes murs ont préservé le grenier de la destruction.

Après le sac de la ville, Boris trouva l'endroit à son goût et s'y installa. Il détruisit ce qui restait de l'escalier afin de protéger son intimité. Désormais, la seule façon d'entrer chez lui est de passer par l'unique fenêtre. Quand Boris reçoit un visiteur ou souhaite se déplacer, il descend une corde à nœud. Étant donné la nature de sa profession, Boris trouve cela parfait.

Une fois que les PJ ont localisé la forge, la seule façon d'attirer l'attention de l'herboriste est de l'appeler et d'attendre qu'il apparaisse à la fenêtre. Si les PJ se montrent menaçants ou grossiers, Boris ne leur enverra jamais la corde. Mais s'ils expriment leur intérêt pour ses talents ou ses marchandises, il se laisse amadouer et les fait monter.

La silhouette de Boris chaudement vêtu descend une corde à nœuds élimée par la fenêtre ouverte. Il vous fait signe de monter et se recule dans l'obscurité du grenier. Grimper à la corde est incommode mais pas difficile et vous escaladez bientôt le rebord de la fenêtre pour pénétrer dans la pièce sombre qui sent le renfermé.

La pente du toit vous oblige à vous arrêter à une certaine distance du recoin où Boris est calmement assis. Des bouquets d'herbes séchées pendent du plafond, masquant de leur senteur douce une odeur plus déplaisante. Tandis que vous vous approchez du recoin plongé dans l'ombre, vous apercevez sur le côté un établi couvert d'un étrange attirail: des tubes en verre, des tuyaux de cuivre, des mécanismes à engrenages et d'autres instruments.

Des miaulements misérables attirent votre regard vers une rangée de cages rangées sous l'établi, dans lesquelles sont enfermés de petits animaux. Une seule cage contient un occupant vivant, une petite créature qui gît immobile sur le sol de sa prison et dont seuls les cris plaintifs indiquent qu'elle est encore en vie. Des cadavres d'animaux pourrissants occupent les autres cages; l'un d'eux a été vidé de ses organes, qui sont soigneusement rangés à côté de son corps. Apparemment, les préparations de Boris requièrent de bien étranges ingrédients.

Boris Leichgart

Maître-artisan humain, ex-artisan

Boris est de taille moyenne et s'emmitoufle dans d'épaisses robes noires. La moitié gauche de son visage n'est plus qu'une masse de tissus cicatriciels brûlés, une blessure subie lors du pillage de Wolfenburg. La brûlure s'étend également sur sa poitrine et son ventre. Elle lui cause une vive souffrance et il doit masser sa chair brûlée avec des huiles et des onguents deux fois par jour. Privé de ces soins, il devient irritable.

S'il a pu réchapper au pillage de Wolfenburg, le feu qu'il a dû traverser pour s'enfuir a failli lui coûter la vie. Cette mésaventure n'a pas seulement marqué sa chair, et Boris s'est mis à fabriquer davantage de concoctions rares sans avoir d'état d'âme sur leur usage ni sur les personnes à qui il les vend. Boris est devenu égoïste et solitaire, tout en conservant un fond de lâcheté.

S'il n'a plus vraiment de conscience morale, il a gardé sa piété et quand les croisés de l'Enfant sont apparus devant les murailles brisées de Wolfenburg, il a mis ses services à leur disposition. Il se fait un devoir de garantir la confidentialité à ses clients, et il n'est guère facile de lui soutirer des informations.

Points de Folie: 5

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37	31	39 (3)	43 (4)	41	44	41	23

Compétences: Commérage (Soc +20), Conduite d'attelages (F), Connaissances générales (Empire) (Int), Évaluation (Int +10), Langage secret (langage de guilde) (Int +10), Langue (reikspiel) (Int), Langue (tiléen) (Int +10), Lire/écrire (Int), Marchandage (Soc +10), Métier (brasseur, herboriste) (Int +10), Métier (embaumeur) (Int), Perception (Int +10)
Talents: Dur en affaires, Étiquette, Résistance au poison, Sixième sens

Combat
Attaques: 1; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 14
Armes: dague (1d10)

Dotations
Boris porte de longues robes noires qui dissimulent ses chairs brûlées. Il garde dans une petite sacoche à la taille les fioles d'onguents qu'il utilise pour soigner sa peau craquelée. Sa maison





est pleine d'instruments divers, de bouteilles et d'objets étranges. Boris garde sa fortune (25 co) sous une latte du plancher.

Faire parler Boris

Boris est poli et ouvert tant que la conversation tourne autour de lui acheter ou de lui commander des potions et des concoctions. Il a plusieurs potions à vendre si les PJ sont intéressés. Même si Boris acceptera de l'or, il sera plus intéressé par un troc contre des marchandises de valeur équivalente.

Si les PJ lui demandent des précisions à propos du poison qui a tué leur ami ou des outres ornées d'un motif de serpent lové, il se renferme et devient très circonspect. Le seul moyen de lui soutirer des informations à ce moment de la discussion est de réussir un **test d'Intimidation Assez difficile (-10)** ou un **test de Charisme**. Si c'est un des PJ qui a été victime du poison, les tests d'Intimidation et de Charisme deviennent respectivement **Difficile (-20)** et **Assez difficile (-10)**. Si les PJ fouillent le grenier, ils tombent rapidement sur les outres qu'ils cherchaient, et cette preuve diminue d'un cran la difficulté des tests d'Intimidation et de Charisme.

Ce que Boris sait

- L'extrait d'herbe suffocante peut être utilisé pour d'autres choses que le meurtre. À une dilution d'une part de poison pour dix parts d'eau, il peut être utilisé pour enlever les verrues, les poils et les taches sur la peau. Dilué dans vingt parts d'eau, il devient une teinture de qualité. Bien sûr, il faut être très soigneux lorsqu'on prépare ces solutions.
- Frère Marcus, chef de l'Ordre du Voile (cf. page suivante) lui a acheté une fiole de poison. Les membres de l'Ordre sont de fidèles disciples de Karl dont les dévotions sont centrées autour d'un mystérieux bout de tissu.
- Un homme antipathique prénommé Karl lui a acheté trois fioles de poison. Boris était trop effrayé par l'homme pour marchander et lui a cédé les fioles pour moins que leur valeur. L'homme portait une voyante ceinture bleue.
- Un gentilhomme distingué qui s'est présenté sous le nom de Dieter van Dorf lui a acheté trois fioles. Il a payé en couronnes d'or.
- Si vous avez créé vos propres factions parmi la Croisade, alors Boris pourra leur avoir vendu aussi des fioles de poison.

La bonne vieille méthode

Si les PJ n'ont pas les compétences nécessaires pour obtenir ces informations, ils pourront fouiller le grenier afin de trouver des indices. Ils mettent la main sur des factures qui confirment les noms des acheteurs avec quelques notes griffonnées par Boris qui donnent les informations ci-dessus.

Si les personnages s'en prennent à Boris d'une façon ou d'une autre, il ne voudra plus jamais avoir affaire à eux et à voir les potions qu'il peut leur vendre, cela serait dommage.

Potion	Prix
Nécessaire antipoison	3 co
Potion de soins	5 co
Cataplasme médicinal	5 pa
Extrait d'herbe suffocante	40 co

Vous pouvez si vous le souhaitez ajouter à cette liste des potions de votre création.

De retour au camp

Découvrir le meurtrier d'Ali implique obligatoirement que les PJ passent beaucoup de temps à explorer le camp et à parler avec les croisés. Les informations qui peuvent être recueillies auprès des trois hommes qui ont acheté le poison sont détaillées séparément, mais collecter ces informations est une entreprise à la fois longue et difficile.

Chaque **test de Commérage** effectué par les PJ représente une journée d'enquête et de collecte d'informations. Les conditions qui règnent dans le camp peuvent gêner leurs investigations, aussi est-il intéressant de les confronter à quelques problèmes ordinaires (cf. pages 166 à 169) au cours de leur enquête.

Enquêter sur l'Ordre du Voile

Ce groupe de moines paisibles et contemplatifs circule en permanence au sein de la Croisade de l'Enfant, apportant le réconfort partout où ils le peuvent. Ils sont dirigés par le résolu mais respectueux frère Marcus.

Composé de huit frères en plus de Marcus et d'une cinquantaine de fidèles laïcs, l'Ordre du Voile gagne tranquillement des convertis parmi les pauvres hères qui participent à la Croisade.

Un mystérieux voile est au cœur de leurs cérémonies et de leurs prières. Il est étroitement gardé par Marcus qui ne le révèle au grand jour que lorsqu'il conduit des cérémonies ou qu'il cherche à prouver la légitimité de Karl.

Poser des questions

Dès que les PJ commencent à enquêter sur ce suspect, faites-leur effectuer un **test de Commérage** et consultez la **Table 6–8 : Rumeurs sur l'Ordre du Voile**.

Le service

Chaque jour à midi, frère Marcus célèbre un office en l'honneur de Karl, non loin de l'enclos du garçon. Ces services religieux attirent de nombreux croisés parmi les plus pauvres, qui cherchent à toucher le Voile de l'Enfant et à recevoir un peu de la nourriture distribuée gratuitement à l'issue de la cérémonie.

C'est une foule nombreuse qui attend l'arrivée de frère Marcus. À midi pile, le voilà qui arrive entouré de ses frères.

Le silence se répand tandis qu'une procession de moines solennels s'avance parmi la foule. Un homme grand au visage creusé par les soucis dirige la procession. Il porte haut devant lui une hampe de bois munie d'une traverse sur laquelle est drapé un vêtement taché. En le regardant attentivement, vous pouvez discerner à la surface sale du linge les contours d'une forme, peut-être celle d'un enfant. Il s'agit certainement de ce mystérieux voile.

Les gens tendent respectueusement les mains pour toucher le vêtement tandis que la procession s'avance, une prière sur les lèvres.

L'homme grand finit par réclamer le silence et son visage sérieux examine les disciples assemblés.

« Je vois de nouveaux visages parmi vous, mes amis, » dit-il d'une voix grave. « Je vais donc raconter pour eux l'histoire du voile miraculeux. »

Un discret murmure d'approbation parcourt la foule, puis s'éteint dès que commence le récit.

« Du temps où j'étais encore un moine vagabond, j'entendis des histoires à propos d'un enfant remarquable à



Marienburg. Je ne perdis pas un instant et gagnai cette grande cité portuaire, car j'étais en quête d'un sens à ma vie d'errance, ayant été déçu par le culte de Sigmar.

« Et ce sens, je le trouvai en me fixant à Marienburg. Je parlai aux pêcheurs qui avaient vu l'Enfant; je parlai à l'abbesse de l'orphelinat où il fut élevé. J'aperçus même le garçon de loin en une occasion et j'acquis la conviction qu'il était vraiment spécial. On ne peut contempler le visage du divin sans en être affecté.

« Le miracle se produisit des années plus tard. Des hommes mauvais étaient venus chercher l'Enfant et l'avaient enlevé aux bons soins des sœurs de Shallya. J'étais au milieu de la foule qui se dispersait dans les rues de Marienburg à la recherche de l'Enfant.

« Finalement, j'arrivai là où j'avais besoin de me trouver afin de voir notre bien-aimé Karl combattre ses ravisseurs. Le marteau à la main et la marque de la comète sur sa poitrine, ces hommes n'avaient aucune chance contre lui et ils furent abattus. Je restai immobile, émerveillé de ce que j'avais vu tandis que Karl fuyait la scène. C'est dans cet état de transe que mes yeux se posèrent sur un vêtement déchiré qui reposait sur le sol à l'endroit où le garçon avait combattu. Je le ramassai et alors mes peurs disparurent et mes yeux se décillèrent pour me révéler enfin la vérité!

« Je tenais dans mes mains un objet qui appartenait à l'Enfant, un vêtement qui l'avait couvert et qui en avait gardé sa marque. Ce voile que voici! »

Frère Marcus élève le vêtement sous les acclamations du public avant de réclamer à nouveau le silence.

« Depuis ce jour, mes amis, je n'ai plus jamais douté de la nature de l'héritage de Karl ni de son origine. Il va nous conduire vers de grands accomplissements, pour notre plus grand bénéfice à tous! »

Un tonnerre d'applaudissement retentit à nouveau. Puis, une fois le calme revenu, les gens rassemblés forment une file devant le frère Marcus afin d'être bénis et d'avoir une chance de toucher le voile.

Le meilleur moyen pour les PJ d'en découvrir plus sur le frère Marcus est de parler avec lui. En raison de sa popularité il est rarement seul et n'a pas de lieu de campement fixe, préférant se déplacer et prêcher là où ses pas le mènent. Si les PJ rejoignent la file des requérants qui se forme à la fin du sermon, ils auront l'occasion de lui demander audience. Bien que Marcus semble un peu distrait, il accède à leur requête et suggère qu'ils se voient quand les derniers fidèles auront quitté les lieux.

La confession

Une fois obtenu un semblant d'intimité, les PJ peuvent poser leurs questions à Marcus. Confronté à l'information que Boris a donnée aux PJ à son sujet, Marcus rejette catégoriquement l'accusation et regarde nerveusement autour de lui. Il refuse de parler davantage, à moins que les PJ ne réussissent un **test Assez difficile (-10) d'Intimidation ou de Charisme** ou qu'ils promettent de garder secret tout ce qu'il leur dira et de l'aider à réunir de la nourriture pour ses prochains sermons (les réserves de l'ordre sont vides). S'ils accèdent à cette demande, il accepte de leur parler le lendemain, une fois les provisions promises reçues. Ce marché pourrait être une bonne occasion pour les PJ d'interagir encore plus avec le camp de la Croisade, et pourquoi pas de rencontrer un ignoble boucher qui semble ne jamais manquer de marchandise.

Le fardeau d'inquiétude qui pèse sur Marcus n'a rien à voir avec le meurtre mais concerne sa foi. Il a bien acheté le poison à Boris, mais il l'utilise comme teinture. D'une voix étouffée et pleine de douleur, il informe les PJ que les traits miraculeux du voile sont en train de disparaître lentement. Pour s'assurer que la relique de l'Enfant perdure pour la plus grande joie de tous, Marcus a utilisé une dilution d'extrait d'herbe suffocante sur le voile afin d'en rafraîchir le dessin.

Après que les PJ lui aient arraché cette confession, Marcus tombe à genoux sur le sol boueux, des prières torturées s'échappant de ses lèvres entre deux sanglots. Les personnages qui réussissent un **test de Perception Assez facile (+10)** entendent les conversations étouffées de croisés se trouvant à proximité tandis que la nouvelle d'une « supercherie » se répand dans la foule comme une traînée de poudre. Rapidement, des croisés en colère interpellent frère Marcus et les choses commencent à mal tourner. Ni les PJ ni Marcus ne sont les cibles de l'attaque, mais une mêlée se forme tout autour d'eux alors que la foule en colère s'empare du Voile pour le mettre en pièces. À moins que les PJ ne s'en aillent, ils courent le risque d'être pris dans la bousculade, tant la foule est dense. Ceux qui sont pris dans la bousculade doivent réussir un **test de Force** ou lâcher ce qu'ils ont dans les mains. Ce n'est qu'une heure plus tard que les PJ peuvent essayer de retrouver les objets qu'ils ont perdus, en réussissant un **test de Perception**. En cas d'échec, les objets ont été perdus ou emportés par un croisé chanceux. Les PJ ont découvert que frère Marcus n'est pas leur meurtrier, mais ce n'est plus qu'un homme brisé.

Frère Marcus

Moine humain (ex-Initié de Sigmar)

Frère Marcus a toujours été un homme très calme et pacifique. Durant ses années d'errance, il a porté la parole de Sigmar aux communautés isolées. Mais il finit par être déçu par la structure rigide du culte et décida de s'en éloigner en devenant moine. Une de ses premières étapes fut Marienburg où, comme un signe du destin, les premières rumeurs concernant l'Enfant se firent bientôt entendre.

Sa vie ayant à nouveau un but, Marcus décida d'en apprendre plus sur la vie de l'Enfant et interrogea de nombreux témoins des événements qui s'étaient produits autour de ce dernier. Ce fut l'en-

TABLE 6-8 : RUMEURS SUR L'ORDRE DU VOILE

Degrés de réussite	Résultat
0	*« Laissez-moi réfléchir, oui, je crois que j'ai déjà entendu ce nom. Je crois qu'ils célèbrent des services réguliers ouverts à tous. Où ça? Ah, désolé, je n'en sais rien. »*
1	*« Ce sont des gens bien. Ils ont toujours un petit quelque chose à manger pour ceux d'entre nous qui n'ont rien. Un homme vraiment pieux, ce frère Marcus. »*
2	*« Ah, eux, oui ces idiots célèbrent un office à proximité de l'enclos de notre Enfant béni tous les jours à la mi-journée. »*
3	*« Ils prétendent que le voile qu'ils exposent couvrait le dos béni de Karl en personne et qu'on peut y discerner les traits de son visage! »*
4	*« Frère Marcus semblait vraiment préoccupé la dernière fois que je l'ai vu. Quelle pitié qu'un homme aussi bon que lui porte sur ses épaules les soucis de tant de gens. »*

lèvement de Karl à l'orphelinat qui poussa Marcus sur la voie qui est la sienne aujourd'hui. Il découvrit le voile après avoir été témoin du combat entre Karl et ses ravisseurs.

Depuis ce jour, il a prêché en faveur de l'Enfant en exposant le vêtement miraculeux aux yeux de tous. La récente détérioration du voile a donné à son visage un air soucieux et préoccupé.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	41	43 (4)	42 (4)	34	53	50	48

Compétences : Charisme (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (histoire) (Int), Connaissances académiques (théologie) (Int +10), Langue (classique, reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int), Perception (Int +10), Soins (Int +10), Survie (Int)
Talents : Acuité visuelle, Éloquence, Grand voyageur, Guerrier né, Réflexes éclairs, Sociable

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 17
Armes : mains nues (1d10 ; spécial)

Dotations
Frère Marcus porte des robes de grosse toile brune et un pendentif en bois représentant un marteau autour de son cou. Sa possession la plus précieuse est ce voile, qu'il pense en toute sincérité être une relique authentique. Mais que cela soit vrai ou pas n'a guère d'importance… à moins que si?

Enquêter sur les Ceintures bleues

Les Ceintures bleues prêchent la suprématie de l'héritage divin de Karl sur tous les autres prétendants et toutes les autres croyances. Leur chef Morgan Schloppel (Karl Deux) promeut chez ses disciples la xénophobie, l'arrogance et l'intolérance.

Nommés d'après la ceinture de cuir teint que portent ses membres, les Ceintures bleues sont des adorateurs religieux de la pire espèce, intolérants, agressifs et fanatiques.

En utilisant à bon escient le fanatisme de ses disciples, Morgan a commencé à amasser une petite fortune en biens « confisqués » à ceux qui ne satisfont pas aux idées intransigeantes des Ceintures bleues. Il a pris sur lui de déclarer certains dogmes concernant le culte de l'Enfant (tous destinés à lui permettre de se remplir les poches) et on voit parfois des bandes de Ceintures bleues parcourir le camp pour s'assurer que ces dogmes sont respectés.

Si la plupart des membres des Ceintures bleues croient agir dans l'intérêt de la Croisade en faisant appliquer ces dogmes, leurs chefs les ont inventés afin de dépouiller les ignorants de leurs biens. Morgan et ses amis proches dirigent les Ceintures bleues comme une entreprise criminelle, sous couvert de ferveur religieuse.

Poser des questions

N'ayant qu'un nom et l'indice que ce Karl portait une ceinture bleue, les PJ peuvent penser que les informations de Boris sont bien maigres pour retrouver ce suspect. Mais en posant des questions à son sujet, ils découvrent vite que cette description sommaire se révèle fructueuse. Dès que les PJ commencent à enquêter, faites-leur effectuer un **test de Commérage** et consultez la **Table 6-9 : Rumeurs sur les Ceintures bleues**.

Un meurtre en bleu

Le campement des Ceintures bleues est situé sur la bordure est du camp de la Croisade, à l'orée de la forêt environnante. Des tentes d'un bleu criard sont disposées en cercle autour d'un espace central où Morgan tient sa cour chaque jour.

À toute heure du jour, dix membres occupent le cercle de tentes, tandis que le reste de la faction se trouve ailleurs dans le camp de la Croisade ou en mission pour Karl. La nuit, toutes les Ceintures bleues regagnent le campement.

Il n'y a pas réellement de surveillance, approcher du campement n'est donc pas un problème. Cependant, en rejoindre le centre et s'infiltrer sous l'une des tentes sans se faire repérer nécessite un **test** combiné de **Déplacement silencieux Difficile (-20)** et de **Dissimulation Difficile (-20)**.

Ceux qui pénètrent clandestinement dans le campement ne trouvent rien de bien intéressant dans les tentes colorées. Les Ceintures bleues remettent à Karl toutes leurs richesses et possessions (à part les armes et les vestes de cuir) à leur entrée dans le groupe. La seule tente contenant quelque chose d'intéressant pour les PJ, à part des croisés en train de dormir bien sûr, est celle de Morgan. À l'intérieur d'un coffre verrouillé - **test de Crochetage Difficile (-20)** - qui est enterré sous son lit se trouvent des objets de valeur. Le coffre contient 112 co, 234 pa, un rouleau de soie d'une valeur de 25 co et un vieux journal intime contenant des détails sur les jeunes années de Morgan dans le clergé de Sigmar. Ce journal éclaire en partie sa vie de criminel dès son jeune âge.

Les intrus qui sont repérés sont passés à tabac et jetés dehors ; les Ceintures bleues sont des gens brutaux aux méthodes brutales mais n'engageront normalement qu'un combat à mains nues. Ce ne sont pas des tueurs (à une exception notable). Si leurs adversaires dégainent, ils en feront autant, mais ils ne prendront pas l'initiative d'un combat armé.

Les PJ qui approchent ouvertement afin de parler à Morgan trouvent un campement paisible où des membres prient et offrent de petits sacrifices pour la sauvegarde de l'Enfant. Il n'y a rien qui les mette sur le qui-vive.

Morgan est rapidement prévenu de l'arrivée des PJ et ordonne que la table centrale soit dressée et que l'on amène des rafraîchissements. Un modeste repas est promptement préparé pour honorer l'Enfant en ce jour spécial, le Jour du Marteau (Morgan vient juste d'inventer cette « fête », car il veut découvrir ce que les personnages lui veulent et, selon son expérience, mettre des ennemis potentiels à l'aise est souvent plus efficace que les méthodes plus brutales). Les PJ sont invités à partager ce banquet impromptu avec Morgan et son petit cercle d'amis.

À part l'attitude plutôt austère des Ceintures bleues et leur manque de tact dans leur façon d'exposer leurs opinions sur la façon dont la Croisade de l'Enfant devrait servir Karl, l'atmosphère est cordiale. Si les PJ mentionnent leur enquête à Morgan ou accusent l'un de ses hommes d'avoir empoisonné Ali, il est sincèrement surpris.

> ***« Pour être franc, messieurs, je suis choqué que vous puissiez soupçonner un de mes hommes d'un crime aussi odieux. Nous sommes un groupe religieux pacifique, et pas de vulgaires meurtriers ! Si vous voulez mon avis, cet herboriste dont vous me parlez vous a menti. Nous ne ferions jamais une chose pareille. Mais vous êtes mes hôtes, alors je ne ferai pas toute une histoire de ces allégations. »***

Si les PJ demandent à Morgan la permission d'interroger les membres des Ceintures bleues ou de fouiller leurs affaires, il rejettera poliment leur requête. Si les PJ se montrent violents, il appelle ses hommes de main à l'aide et les PJ risquent d'avoir un combat difficile à mener s'ils poussent l'affaire plus avant.



DOGMES DES CEINTURES BLEUES

- La couleur favorite de l'Enfant est le bleu et il faut avoir quelque chose de bleu sur soi lors des cérémonies religieuses.
- Les membres doivent changer de nom pour vénérer l'Enfant prénommé Karl sous peine de se voir confisquer leurs biens.
- Il est interdit de prononcer le nom d'un faux dieu (c'est-à-dire n'importe quel autre dieu que Sigmar) autrement que de manière péjorative.
- Les blasphémateurs se verront confisquer toutes leurs possessions matérielles.

TABLE 6-9 : RUMEURS SUR LES CEINTURES BLEUES

Degrés de réussite	Résultat
0	*« J'ai entendu parler d'un groupe de vauriens qui se font appeler les Ceintures bleues. C'est peut-être l'un d'entre eux. »*
1	*« Oui, j'ai entendu parler d'un Karl chez les Ceintures bleues. Ils gardent la Croisade pure, voilà ce qu'ils font. Ils ont beaucoup de pouvoir, si vous voulez mon avis. »*
2	*« Ne vous les mettez pas à dos, sinon vous risquez la visite de Herr Poing et de Frau Baffe, si vous voyez ce que je veux dire. Ils ne se gênent pas pour dire aux autres comment ils devraient agir et penser, et ne se gênent pas non plus pour leur faire rentrer ça dans le crâne à coups de poing. »*
3	*« Oui, les Ceintures bleues, un groupe de bons gars, ils ont un campement en bordure de la forêt, à l'est. »*
4	*« Ha! Une bande de dingues ces Ceintures bleues, si vous voulez mon avis. Est-ce que vous savez qu'ils portent tous le nom de Karl en l'honneur de notre Enfant bien-aimé? Bonne chance dans votre recherche, vous allez en avoir besoin. »*

Des personnages interrogeant Morgan à propos des deux autres hommes de leur liste apprendront les informations suivantes:

« Hmm... Je n'ai jamais entendu parler de ce Dieter, mais je connais le frère Marcus. C'est un homme dévot et je suis sûr qu'il n'a rien à voir avec cette affaire. Vous pouvez le trouver à midi sur le terrain à l'extérieur de l'enclos de notre Enfant béni. Il y célèbre un service religieux tous les jours. »

Morgan est innocent de l'achat du poison, mais un de ses associés ne l'est pas. Karl Trois, son confident le plus proche, a acheté le poison pour tuer Morgan et prendre la tête des Ceintures bleues.

Karl Trois voit dans l'arrivée des PJ une occasion d'assassiner Morgan et de leur faire porter le chapeau. Il a l'intention d'empoisonner le repas de Morgan et d'accuser les personnages de ce forfait. Un **test de Perception Très difficile (-30)** est nécessaire pour le prendre sur le fait durant le repas.

Dès que Morgan montre des signes d'empoisonnement, Karl Trois bondit sur ses pieds et pointe un doigt accusateur vers les PJ.

« Tout ça n'était qu'une ruse! Ils sont venus pour nous tuer! Ne touchez plus à cette nourriture empoisonnée. Debout mes frères, enseignons-leur l'erreur de leurs actions! »

Les Ceintures bleues se jettent alors sur les PJ, déterminés à les tuer si Morgan meurt, ou à les tabasser jusqu'à ce qu'ils sombrent dans l'inconscience et à les livrer à l'Enfant si Morgan survit à l'empoisonnement. Il est vain d'essayer de les raisonner: Karl Trois a parfaitement bien choisi son moment.

Si les personnages surprennent Karl Trois alors qu'il empoisonne la nourriture de Morgan, il ne peut rejeter la faute sur les PJ et il est emmené, pieds et poings liés, en attendant que justice soit faite. Morgan semble totalement pris au dépourvu par cette trahison, mais il remercie chaleureusement les PJ.

« Merci messieurs, vous n'avez pas idée à quel point tout cela me blesse. Je le connais depuis de nombreuses années, et le voilà qui commet un tel acte? Était-ce pour obtenir le pouvoir? Probablement.

« Quoi qu'il en soit, j'ai oublié un élément qui pourrait vous aider dans vos investigations. Ce Dieter dont vous m'avez parlé. Il traîne en bien étrange compagnie s'il s'agit bien du même homme. Il a été vu avec un elfe il y a quelques jours de cela aux dires d'un de mes garçons. Je crois qu'il s'agit d'un de ces politiciens, vous savez, toujours à haranguer les foules. »

Sur ces mots, Morgan leur dit adieu et les PJ peuvent repartir.



Morgan Schloppel (Karl Deux)

Baron du crime humain (ex-Démagogue, ex-Initié)

Ayant passé sa jeunesse en apprentissage auprès d'un prêtre de Sigmar, Morgan a reçu de bonnes bases en théologie. Son cercle d'amis intimes et lui ont survécu au pillage de Wolfenburg (deux fois) en faisant appel à l'aide du temple sigmarite.

Avec ses disciples, Morgan a erré dans l'Ostland ravagé jusqu'à sa rencontre récente avec la Croisade de l'Enfant. En circulant parmi les hordes de fidèles de l'Enfant, Morgan pensa qu'il lui fallait saisir cette chance de devenir quelqu'un d'important. Facilement converti aux croyances de la Croisade, Morgan commença à exercer sa remarquable force de persuasion pour se gagner des disciples.

Bien qu'il dirige les Ceintures bleues comme une organisation criminelle, Morgan déteste la violence et ne se doute pas le moins du monde des méthodes utilisées par ses disciples pour extorquer de l'argent. Il a bien quelques soupçons, mais il lui est facile d'ignorer ce qu'il ne voit pas.



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55	46	39 (3)	45 (4)	57	62	44	66

Compétences : Alphabet secret (voleur) (Int), Baratin (Soc), Charisme (Soc +20), Commandement (Soc), Commérage (Soc +20), Connaissances académiques (droit, théologie) (Int), Connaissances académiques (histoire) (Int +10), Connaissances générales (Empire) (Int +20), Déguisement (Soc), Dissimulation (Ag), Esquive (Ag +10), Intimidation (F +10), Langage secret (langage des voleurs) (Int), Langue (classique) (Int), Langue (reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int), Perception (Int +10), Soins (Int)
Talents : Acuité visuelle, Code de la rue, Combat de rue, Éloquence, Force accrue, Guerrier né, Orateur né, Résistance au poison, Sociable

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 19
Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes : arme à une main (épée) (1d10+3), arbalète de poing avec 10 carreaux (1d10+2 ; portée 8/16 ; rechargement action complète)

Dotations

Mis à part son trésor caché, Karl Deux porte les mêmes robes simples que les autres membres de la faction, agrémentées d'une ceinture de cuir bleu. Il dissimule dans un autre endroit des vêtements de qualité dignes d'un noble ainsi qu'une bourse de 100 co, au cas où il aurait besoin de prendre rapidement la poudre d'escampette.

Karl Trois

Racketteur humain (ex-Coupe-jarret)

Morgan lui-même ne connaît pas le véritable nom de Karl Trois. Ce dernier a grandi dans les caniveaux de Wolfenburg et s'associa à Morgan quand se présenta l'occasion de se faire de l'argent sur le dos des autres. C'est un homme malfaisant qui aime les tactiques brutales des Ceintures bleues ; il en est d'ailleurs le principal instigateur.

Il pense qu'il est maintenant temps pour lui de prendre la place de Morgan, qui s'est amolli. Karl Trois a l'intention de faire des Ceintures bleues une force qui sème la terreur.

Points de Folie : 2



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55	40	46 (4)	43 (4)	38	29	46	39

Compétences : Commandement (Soc), Commérage (Soc +10), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Esquive (Ag +10), Évaluation (Int), Filature (Ag), Intimidation (F), Jeu (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int), Langue (reikspiel) (Int), Résistance à l'alcool (E)
Talents : Code de la rue, Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Réflexes éclairs, Résistance à la magie, Sain d'esprit, Sur ses gardes

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **points de Blessures :** 16
Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes : arme à une main (massue) (1d10+5 ; valeur de critique +1), coup-de-poing (1d10+2 ; assommante)

Dotations

Karl Trois porte la même tenue que les autres Ceintures bleues. La seule différence tient dans la toque ronde qui couvre son crâne. Il a caché 25 co dans un trou près de l'endroit où il dort.

Ceinture bleue typique

Paysan (ou paysanne) humain

Les membres typiques des Ceintures bleues ne sont rien de plus que des paysans crédules enrôlés grâce au charisme de Morgan ou à l'intimidation de Karl Trois. Ils sont en général pieux et ont tendance à suivre les ordres aveuglément.



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34	30	32 (3)	35 (3)	31	29	32	34

Compétences : Canotage (F), Commérage (Soc), Conduite d'attelages (F), Connaissances générales (Empire) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Jeu (Int), Langue (reikspiel) (Int), Métier (cuisinier) (Int), Natation (F), Soins des animaux (Int), Survie (Int)
Talents : Acuité visuelle, Camouflage rural, Dur à cuire, Fuite

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 12
Armes : arme à une main (massue) (1d10+3)

Dotations

Les Ceintures bleues donnent toutes leurs possessions matérielles en rejoignant la faction, et reçoivent des robes brunes ou grises ainsi qu'une ceinture de cuir bleue.

Enquêter sur les Hérauts d'une Aube Nouvelle

Ce groupe d'agitateurs politiques existe depuis cinq ans. Fondé par Dieter van Dorf en réaction aux excès politiques de la noblesse du Middenland, ce groupe a été une vraie gêne pour de nombreux petits aristocrates avant de disparaître de la circulation il y a deux ans de cela. Beaucoup pensent qu'ils ont été assassinés par quelque propriétaire terrien exaspéré. En réalité, Dieter et son petit groupe d'amis sont tombés sous la coupe de sire de Trois. Après avoir mis sous son contrôle ce petit groupe clandestin, de Trois a utilisé Dieter pour enquêter sur les rumeurs à propos de la Croisade de l'Enfant.



Furieux que les prophéties vampires aient été subverties par des mortels, de Trois entraîna les Hérauts dans la Croisade avec l'intention de tuer l'Enfant et de prouver une fois pour toutes que c'est bien lui et personne d'autre qui est l'élu dont parlent les prophéties. Les Hérauts complotent donc une attaque contre Karl et, grâce à l'empoisonnement des acteurs, veulent prendre part au mystère qui doit être joué devant le garçon. On ne les voit pas trop circuler dans le camp, mais ceux qui connaissent les Hérauts les considèrent comme d'habiles détracteurs de ceux qui doutent de l'Enfant, une couverture qu'ils prennent soin d'entretenir.

Poser des questions

Les PJ enquêtant sur les Hérauts devront effectuer des **tests de Commérage Assez difficiles (-10)** et consultez la **Table 6–10 : Rumeurs sur les Hérauts d'une Aube Nouvelle**.

Le pavillon vert

Le campement des Hérauts est un grand pavillon vert situé dans la partie nord du camp de la Croisade. Il se dresse à l'intérieur d'un cercle de décombres récupérés des remparts effondrés de Wolfenburg et astucieusement arrangés par un ingénieur (engagé puis assassiné une fois le travail fini) de sorte qu'il n'y a qu'un seul passage sûr à travers les décombres. Ce dispositif garantit à Dieter et à ses compagnons une certaine intimité, ce qui est une bonne chose étant donné leurs fréquentations. Les Hérauts connaissent le chemin au milieu des décombres et sont réticents à le montrer à des étrangers de peur que cela puisse compromettre leurs plans machiavéliques.

À moins que les PJ soient invités à entrer et guidés au milieu des décombres d'une façon ou d'une autre, ils devront se frayer un chemin parmi les débris et réussir un **test d'Agilité**. En cas d'échec, ils subissent 1d5+1 points de dégâts en s'écorchant sur les pierres coupantes. Un échec de 20 ou plus indique qu'ils ont fait un tel raffut – en jurant, en provoquant un éboulement, en jurant encore plus – que 1d5 Hérauts sortent de la tente pour voir d'où vient tout ce bruit.

À l'intérieur du cercle de décombres, le sol est dégagé sur un rayon de dix mètres autour du pavillon. Les Hérauts ne postent pas de gardes, confiants dans la barrière de débris pour les avertir de la venue de visiteurs ou d'espions.

Si les PJ ont réussi à traverser le cercle de décombres et veulent franchir discrètement l'espace dégagé qui entoure le pavillon, ils devront pour cela réussir un **test de Déplacement silencieux**. Un échec indique qu'ils ont été entendus.

Le pavillon héberge non seulement Dieter et son second Frederick Manninger, mais aussi cinq Hérauts qui n'ont pas encore été infiltrés dans les rangs des acteurs de la représentation. Le pavillon héberge également de Trois lorsqu'il vient s'enquérir des progrès des Hérauts. Mais peu importe le moment où les PJ viendront ici, de Trois ne sera pas présent.

L'approche directe

S'approcher ouvertement du pavillon fait sortir Dieter et Frederick. Les autres Hérauts prennent position près de l'entrée afin de pouvoir jaillir rapidement en cas de problème.

Confronter directement les Hérauts, même s'ils n'ont pas surpris la conversation au sujet du complot, apporte tout de même quelques informations importantes aux PJ. Bien que les deux Hérauts nient avoir connaissance de cette histoire d'achat de poison, des personnages à l'œil de lynx réussissant un **test de Perception Assez difficile (-10)** remarquent la partie supérieure d'une outre avec un motif de serpent lové qui émerge de la large ceinture de Dieter. Il s'agit du motif du bourgeois Felix Vendt sur lequel les PJ ont enquêté plus tôt et le même que celui qu'ils ont pu voir chez Boris Leichgart. Ils remarquent également qu'à l'intérieur de la tente, des Hérauts déplacent hors de vue deux costumes chamarrés d'acteurs.

S'ils sont mis face à la preuve du motif sur l'outre, Dieter et Frederick appellent à l'aide et leurs camarades émergent de la tente prêts à se battre. Ils ne peuvent se permettre de laisser les PJ repartir. Les Hérauts sont un peu plus circonspects si les personnages les ont entendus parler de leur complot et tentent de se sortir de ce mauvais pas en expliquant aux personnages que la conversation qu'ils ont surprise était en fait un extrait de la pièce qu'ils répétaient. Mais si jamais ce stratagème échoue, alors les autres Hérauts sortent de la tente pour tuer les PJ.

Dieter van Dorf
Espion humain (ex-Charlatan, ex-Agitateur)

Dieter van Dorf a toujours été un trouble-fête. Quand il n'était pas en train de faire campagne pour changer les politiques locales, il était en train d'essayer d'extorquer de l'argent à ceux qui menaient ces politiques. Finalement les choses devinrent un peu trop dangereuses pour lui et il s'enfuit en Tilée avec quelques amis qui partageaient sa façon de voir les choses. Dieter resta trois années là-bas. C'est au cours de leur voyage de retour vers l'Empire que sire de Trois subjugua ce groupe et commença à l'utiliser pour espionner l'Empire où Karl commençait à faire parler de lui.

TABLE 6-10 : RUMEURS SUR LES HÉRAUTS D'UNE AUBE NOUVELLE

Degrés de réussite	Résultat
0	*« Dieter van Dorf vous dites ? Je me rappelle avoir vu un homme prénommé Dieter qui prêchait par là à propos des dangers du manque d'hygiène. Il avait une belle bannière verte, c'est peut-être lui. »*
1	*« Un gentilhomme bien habillé ? Oui, c'est un de ces harangueurs. Toujours à vous dire ce que vous faites de mal mais pas la moindre solution à proposer. Vous voyez le genre. Et ils sont toujours entourés d'une cour de lèche-bottes, hein ? »*
2	*« Ne vous fiez pas à son apparence respectable, il a d'étranges fréquentations. Mon cousin Georges l'a vu parler avec un démon de la forêt. Je jure sur ma vie que c'est vrai ! »*
3	*« Dieter, oui, un brave homme. Avec ses compagnons il habite un grand pavillon vert à l'abri des regards indiscrets au milieu des décombres de la muraille, plus au nord. »*
4	*« Venez par là ! Parlez plus bas à présent, chut ! La dernière personne qui a commencé à poser des questions sur ce van Dorf a été retrouvée un matin dans un fossé aussi pâle qu'un linceul et aussi raide qu'une bûche ! Si vous voulez mon avis, évitez de trop fouiner dans le coin où vous pourriez être le prochain ! »*

Dieter est un homme cultivé même si ses méthodes ne le sont pas. Il ne recule pas devant le meurtre et cela ne lui pose aucun problème d'avoir été chargé de tuer un enfant. Il tient fermement les Hérauts sous son autorité, qui n'est remise en question que quand de Trois est présent.



CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50	46	42 (4)	41 (4)	56	53	77	50

Compétences : Baratin (Soc), Charisme (Soc +10), Commérage (Soc +10), Connaissances académiques (droit, histoire) (Int), Connaissances générales (Empire, Tilée) (Int +10), Déguisement (Soc +10), Dissimulation (Ag +10), Escamotage (Ag +10), Évaluation (Int), Expression artistique (acteur) (Soc), Jeu (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int +10), Langue (eltharin) (Int), Langue (reikspiel, tiléen) (Int +20), Lecture sur les lèvres (Int), Lire/écrire (Int), Marchandage (Soc), Perception (Int +10)
Talents : Acuité visuelle, Éloquence, Fuite, Grand voyageur, Imitation, Intrigant, Linguistique, Sain d'esprit, Sang-froid, Sixième sens

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 16
Armure (légère) : gilet de cuir (corps 1)
Armes : arme à une main (épée longue) (1d10+4), arme à une main (marteau) (1d10+4)

Dotations

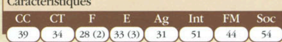
Dieter porte une tenue de qualité qui consiste en une chemise verte, des hauts-de-chausse noirs et des bottes de cuir marron. Une courte cape noire couvre ses épaules et est attachée autour de son cou par une agrafe en argent (valant 2 co). Il conserve dans sa tente des accessoires de déguisement ainsi qu'un costume pour la pièce. Quinze couronnes d'or sont cachées au fond du nécessaire de déguisement.

Frederick Manninger – le second de Dieter

Politicien humain (ex-Régisseur)

Frederick Manninger était jadis un homme qui jouissait d'un certain pouvoir, mais Dieter changea tout ça le jour où il arriva dans le village de Frederick et qu'il ouvrit les yeux du jeune régisseur sur l'injustice qui régnait autour de lui. Frederick accompagna Dieter dans sa fuite en Tilée et quand de Trois tomba sur les Hérauts, il fut l'une des plus faciles conquêtes du vampire.

Aujourd'hui Frederick fait ce qu'on lui dit, même si quelques doutes le tiraillent à propos des activités des Hérauts. Il est beaucoup trop effrayé pour tenter de s'enfuir car il sait que de Trois finirait par le rattraper de toute façon.



CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39	34	28 (2)	33 (3)	31	51	44	54

Compétences : Charisme (Soc +10), Commandement (Soc), Commérage (Soc +20), Connaissances académiques (droit) (Int) (Int +10), Connaissances académiques (histoire) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Équitation (Ag), Expression artistique (acteur) (Soc), Intimidation (F), Langue (reikspiel) (Int), Lire/écrire (Int), Perception (Int +10)
Talents : Calcul mental, Dur à cuire, Éloquence, Étiquette, Intrigant, Orateur né

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 17
Armure (légère) : veste de cuir de qualité exceptionnelle (bras 1, corps 1)
Armes : arme à une main de qualité exceptionnelle (épée) (CC 49 ; 1d10+2)

Dotations

Frederick porte des vêtements de prix usés, consistant en un pantalon bleu et une chemise blanche sous une veste rouge. Des chaussures de cuir marron couvrent ses pieds. Il porte une trentaine de prospectus annonçant la pièce et sa bourse contient 10 co.

Héraut typique

Bateleur (ou Bateleuse) humain(e)

Ces sous-fifres sont les hommes à tout faire de l'organisation. Ce ne sont pas des acteurs assez talentueux pour avoir été impliqués dans la pièce et Dieter se sert d'eux pour faire le sale boulot, et notamment repousser les intrus.



CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	32	30 (3)	31 (3)	39	25	33	31

Compétences : Baratin (Int), Charisme (Soc), Commérage (Soc), Connaissances générales (Empire (Int +10), Évaluation (Int), Expression artistique (acteur, chanteur) (Soc), Langue (reikspiel) (Int +10), Perception (Int), Soins des animaux (Int)
Talents : Éloquence, Imitation, Réflexes éclairs, Sociable

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 12
Armure (légère) : gilet de cuir (corps 1)
Armes : arme à une main (épée) (1d10+3)

Dotations

Les Hérauts portent tous des vêtements de qualité et une bourse contenant 1d10-2 sous.

L'approche discrète

Si les PJ décident de s'approcher clandestinement du pavillon et qu'ils y parviennent, ils surprennent une conversation entre Dieter et Frederick. Faites en sorte que cette discussion importante soit précédée de considérations banales à propos du temps, d'une histoire drôle ou du prix des œufs dans le camp.

« Une fois que nous en aurons fini ici, nous devrons ramasser toutes nos affaires et décamper, » dit une voix riche et sonore.

Un bruit de parchemin froissé suit cette déclaration.

« Je ne sais pas encore parfaitement tout mon texte, Dieter », répond un autre homme.

Vous entendez un soupir agacé. Puis la voix riche répond, « Très bien Frederick, nous pouvons revoir ton texte du deuxième acte, mais je crois que l'on devrait d'abord revoir le plan d'évasion. Il y a plus important que de se rappeler quelques lignes de cette foutue pièce de théâtre. »

« Bien sûr Dieter », répond l'autre homme, piqué au vif. « Dès qu'il sera mort, il y aura une telle confusion dans le camp que personne ne remarquera notre absence. Et la fumée ne fera qu'ajouter à la confusion. »

« Et tu es certain qu'il est toujours utilisable ? »

« Oui, je l'ai vérifié moi-même. Le tunnel court sous le rempart en direction du sud, nous sortirons au point le plus proche là où les remparts se sont effondrés et ensuite on file. Personne ne saura ce qui s'est passé.

« Et la diversion, elle marchera, oui ? » demande la voix riche.

« Absolument. Une fois que ça explose, on saute de la scène avec les autres et on fait ce qu'on a à faire. »



« D'accord, ça me va. À présent, répétons un peu ton texte. Après tout, il n'y a pas de raison de mal faire notre travail, non ? Fais-moi donc entendre tes répliques ! »

Cette conversation va sans aucun doute alarmer les personnages. Vu les troubles qui ont déjà entouré Karl, les PJ devraient en conclure qu'il s'agit d'un complot pour tuer l'Enfant. Ce que les personnages vont faire désormais va déterminer s'ils sont en position d'arrêter ce complot ou pas. Ils peuvent s'attaquer directement aux Hérauts ou tenter d'avertir Karl et ses conseillers.

Fouiller la tente

Dans le cas plutôt improbable où les PJ réussiraient à pénétrer dans le pavillon des Hérauts, ils y découvrent des chaises rembourrées et des matelas de plumes, indices de la relative richesse du logement. D'après le nombre des lits il est clair que les Hérauts que les PJ ont déjà rencontrés – en les espionnant ou en les affrontant directement – ne représentent qu'une petite partie du groupe et qu'il doit y avoir d'autres Hérauts (au moins huit) quelque part dans le camp.

Sur une table de bois au centre du pavillon se trouve une brochure annonçant la représentation du mystère, qui doit avoir lieu le lendemain en l'honneur de Karl. Deux liasses de parchemin contiennent des lignes du texte de la pièce dans lequel deux rôles ont été soulignés. Donnez aux PJ **l'aide de jeu 20**.

Une rapide fouille dans les possessions des Hérauts permet de découvrir deux costumes d'acteur extravagants ainsi que d'autres vêtements moins richement décorés. Un personnage réussissant un **test de Connaissances générales (Empire) Assez difficile (-10)** reconnaîtra dans ces costumes élaborés celui de Pansenoire Broie-les-os, le fameux chef orque, et celui du roi nain Barbe de Fer. Il y a également une fiole d'un liquide noir visqueux (qui est un poison de contact destiné à être appliqué sur les gants du costume du roi Barbe de Fer si jamais le plan initial de de Trois ne se passait pas comme prévu).

Un **test de Fouille Difficile (-20)** permet de découvrir dans les matelas la fortune de leurs occupants. On peut y trouver un total de 56 co, 207 pa et un anneau sigillaire orné d'un rubis d'une valeur de 50 co.

Réunir les pièces du puzzle

Une fois qu'ils se sont occupés des Hérauts et qu'ils ont fouillé le pavillon, les PJ devraient avoir assez d'informations pour en déduire que Karl doit être attaqué durant la représentation théâtrale du lendemain. Les PJ devraient également savoir que de nombreux Hérauts manquent à l'appel et qu'ils pourraient très bien s'être déjà fait enrôler dans la troupe qui jouera la pièce. Avec les deux costumes qu'ils ont récupérés et le texte de la pièce à disposition, les joueurs devraient faire le lien et chercher à infiltrer la représentation afin de débusquer les assassins.

Si toutefois les PJ n'ont pas surpris la conversation, ils auront peut-être besoin d'un indice supplémentaire pour les amener à s'impliquer dans la pièce. Les costumes d'acteur cachés par les Hérauts indiquent sans le moindre doute leur implication dans la pièce, et le fait que les personnages sont tombés ailleurs dans le campement sur un prospectus annonçant la représentation ne faut que le confirmer. Toutefois, si les PJ ont seulement pris conscience du rôle des Hérauts dans la mort d'Ali mais pas de leur implication dans la pièce, plus tard dans la soirée ils tombent par hasard sur la dernière victime des Hérauts, un acteur en train de rendre son dernier souffle. Un avertissement désespéré comme, *« l'Enfant, l'Enfant. Ils veulent tuer l'Enfant. »* devrait mettre les PJ dans la bonne direction.

Prévenir le concile et/ou Nils

Les meilleurs alliés des personnages sont Helmut et Nils, et ils feraient bien de rapporter leurs découvertes à leurs amis. Qu'ils viennent d'abord trouver Helmut ou Nils, ils reçoivent la même réponse.

« Mes amis, il est clair que les Hérauts que vous avez déjà rencontrés ne sont qu'une partie du groupe et que le complot est déjà en route. Nous devons annuler la représentation et consolider nos défenses avant que les ennemis de Karl ne lancent leur attaque. Cette situation est vraiment perturbante, car j'avais l'espoir que cette représentation redonnerait du courage aux croisés et leur rappellerai le but qui les unit. Si seulement il y avait un moyen de pouvoir faire jouer la pièce tout en nous permettant d'arrêter les assassins. »

Si aucun PJ ne le suggère lui-même, Helmut ou Nils affiche soudain un grand sourire et dit :

« J'ai trouvé ! La Croisade a besoin de la pièce et Karl a besoin que l'on découvre celui qui est derrière ce complot. Et si un ou plusieurs d'entre vous participaient à la représentation en y tenant un rôle ? Je réalise que cela ne vous laisse que peu de temps pour vous préparer, mais cela vous donnerait accès aux coulisses tout en vous garantissant une vue imprenable sur le public ! Qu'en pensez-vous ?

Helmut décide que tout cela doit rester entre lui et les personnages car il ne fait pas pleinement confiance aux autres membres du concile de la Croisade et recommande donc aux personnages d'agir avec prudence. Si les PJ racontent leurs suppositions aux deux hommes, le deuxième (qu'il s'agisse de Nils ou d'Helmut) propose une solution similaire mais ajoute que certains des PJ devraient se mettre dans le public afin de pouvoir réagir à la menace lorsqu'elle se manifestera.

Tout ce qu'il reste à faire désormais, c'est de se trouver des costumes. S'ils n'en ont pas à disposition, les PJ peuvent tenter de les fabriquer eux-mêmes. La fabrication d'un costume de scène nécessite un **test Assez difficile (-10) de Métier (tailleur)** ou de **Métier (menuiserie)** pour être acceptable. Bien sûr, il est aussi possible que l'un des PJ fasse déjà partie de la pièce en ayant été « découvert » par Wilhelm Schumacher.

Enfin, si les personnages ont averti Helmut, celui-ci attend leur départ et va révéler à Karl le danger imminent qui le menace. Karl accepte de rester dans sa tente tandis qu'Helmut fait passer les habits de Karl à un garçon qui lui ressemble vaguement. Si les PJ ont raison, Karl ne courra ainsi aucun risque. Helmut ne parle pas aux PJ de ce stratagème, car il est trop intelligent pour se fier à qui que ce soit.



DEUXIÈME PARTIE: SORTIE DE SCÈNE CÔTÉ COUR...

Les PJ disposent d'une journée avant la représentation. Ils doivent apprendre leur texte s'ils veulent infiltrer sans accroc la troupe d'acteurs. Le texte de la pièce n'est pas fourni ici (seulement quelques extraits pour donner l'ambiance de chaque acte). Il est recommandé de leur demander un **test d'Intelligence Assez difficile (-10)** afin de réussir à maîtriser leur texte et éviter la suspicion des autres acteurs ou de Wilhelm Schumacher, l'auteur de la pièce.

Tout le monde en place!

La troupe a monté la scène et les coulisses juste à l'extérieur de l'enclos de l'Enfant. L'endroit est un fouillis de tentes, d'accessoires, de charrettes et d'acteurs. Et comme le lieu n'est pas séparé du camp par une clôture, des croisés curieux circulent un peu partout et perturbent le bon déroulement des préparatifs, au désespoir de Wilhelm qui s'arrache les cheveux.

Des acteurs revêtus de costumes extravagants passent au milieu de cette pagaille, occupés à réciter leur texte d'une voix tonitruante ou à chercher quelque chose de petit et sans défense sur lequel passer leurs nerfs. Pendant ce temps, une foule grouillante de figurants crasseux bavardent avec excitation.

Après quelques minutes, les PJ ont repéré pas moins de quatre personnages de Sigmar parmi la foule. Un test de **Langage secret (langage des voleurs) Difficile (-20)** réussi permet de remarquer qu'un de ces Sigmar fait un signe de la main qui signifie, *« Tout est prêt. »*

Les PJ peuvent poser des questions pour tenter de découvrir les Hérauts avant le début de la représentation. Dans ce cas, faites-leur effectuer des **tests Difficiles (-20) de Commérage** ou de **Charisme**; une réussite indique qu'ils ont repéré un des faux acteurs. Chaque test représente une heure d'investigation et ne permet de repérer qu'un seul Héraut. Les personnages doivent réussir huit tests pour les trouver tous. Gardez la découverte du Héraut jouant le rôle de Sigmar pour la fin.

Ce que les PJ feront une fois qu'ils auront découvert les Hérauts déterminera s'ils peuvent abandonner ou pas leur couverture (voir **Mise en scène** pour des conseils sur la gestion des actions des personnages joueurs).

Cette enquête pourrait même mettre la puce à l'oreille des Hérauts qui pourraient s'apercevoir que les PJ ne sont pas ce qu'ils paraissent être, surtout si leurs signes et leurs regards entendus ne leur sont pas retournés par les PJ portant les costumes trouvés dans le pavillon des Hérauts.

Mise en scène

Maîtriser cette partie de l'aventure est une tâche délicate. Les PJ risquent d'être divisés en différents groupes sur scène et en coulisses, et peut-être même dans le public. Comme les événements se produisent simultanément en ces différents endroits et avec des développements imprévisibles qui dépendent des actions des personnages, avec trois groupes distincts de personnes qui tentent d'influer sur le cours de la pièce, vous n'allez pas manquer d'occupation.

Karl affronte deux meurtriers (sans compter les PJ si jamais ils avaient ce sinistre projet): Lorinoc et sire de Trois. Si l'un d'eux a une occasion, il la saisira et ôtera la vie au garçon (voir **Mise en route** pour différentes options si Karl est tué), mais il est à supposer que les PJ auront à cœur de protéger l'Enfant et d'agir en ce sens. Comme les personnages joueurs ne savent pas précisément d'où l'attaque va venir, ils devraient se disperser dans la zone de la représentation, idéalement avec quelques personnages jouant un rôle sur scène, d'autres surveillant les coulisses et d'autres enfin assis dans le public non loin de Karl ou au moins avec vue sur lui.

Le plus important est d'anticiper comment les actions des PJ risquent d'influencer les événements suivants. La **Table 6-11 : Déroulement de la représentation**, qui détaille les événements dans le public, sur la scène et en coulisses vous aidera à gérer les situations. Utilisez les événements dans l'ordre indiqué afin que personne ne se sente délaissé et faites en sorte qu'ils soient tous impliqués dans l'action à égalité. Si vous souhaitez ajouter un événement en réponse aux actions des PJ, ajoutez-le à l'horaire auquel il devrait prendre place.

Sire de Trois se moque de la pièce en dehors du fait qu'il s'agit de sa meilleure occasion d'éliminer Karl une fois pour toutes. Il aurait pu ignorer complètement les acteurs, mais ses déplacements dans le public sont plus visibles pour ceux qui sont sur la scène, aussi veut-il avoir des alliés sur scène afin d'être sûr de rester inaperçu jusqu'à ce qu'il soit prêt à se révéler. Ce que de Trois n'a pas prévu c'est la présence des PJ sur scène et une fois qu'ils se sont montrés, ses sbires essayent de les éliminer rapidement sans pour autant perturber le déroulement de la pièce et compromettre les chances du vampire nécrarque d'en finir avec Karl.

Les joueurs ont certainement un allié en Nils et peut-être en Helmut, mais qu'ils travaillent avec l'un ou l'autre, ils ont été prévenus qu'il leur fallait rester discrets car ni Nils ni Helmut n'ont confiance dans les autres membres du concile et soupçonnent même en son sein une complicité avec ces Hérauts. Si les PJ tentent d'arrêter la représentation avant que ne se manifeste une menace claire et directe, ils seront expulsés du spectacle, Templiers de l'Enfant ou pas. Assassiner les agents du nécrarque en coulisses ou commencer un combat entraîneront probablement les mêmes conséquences pour les PJ.

La clef du succès est de déjouer les plans du nécrarque tout en ne se faisant pas remarquer de l'Enfant et du reste de ses conseillers. Cette façon d'agir exige des PJ qu'ils trouvent des approches originales. Si vos joueurs ont l'air d'être bloqués, encouragez-les ou arrangez-vous pour qu'un acteur passant par là mentionne quelque chose dont ils pourraient tirer parti. Par exemple, au moment où les PJ sont en train d'essayer d'éteindre la bombe fumigène mais n'arrivent pas à trouver un moyen de le faire sans attirer l'attention,

SENTENCE DU CÉLÈBRE DRAMATURGE DETLEF SIERCK

« Ne travaillez jamais avec des halflings ni avec des animaux. »

« Le niveau des Sigmar d'Or qui récompensent l'excellence dans l'écriture et l'interprétation a vraiment baissé ces dernières années. Ils ne célèbrent plus qu'une clique de tâcherons dénués de talent qui dépensent l'argent de la guilde en une cérémonie d'autocongratulations arrosée de mauvais vin. L'année prochaine, je compte organiser les Snotlings d'Or pour distinguer les représentations les plus pitoyables. »

« De l'argent? Vous croyez qu'on peut gagner de l'argent en faisant du théâtre? Mon bon ami, si j'avais reçu une couronne d'or à chaque fois que j'avais entendu cela, j'aurais deux résidences d'été au lieu d'une seule. »



un figurant qui passe en grognant dans sa barbe à propos d'une poche de sang trouée pourra leur donner l'idée tant attendue.

Pièges et désastres

Même si la séquence de la représentation semble prometteuse, la catastrophe guette à tout moment et si les PJ font le moindre faux-pas, tout peut s'effondrer comme un château de cartes. L'issue idéale est que la scène culmine dans une explosion de violence au début de l'**Acte VI**. Toutefois, le scénario peut rapidement prendre l'eau si les PJ remarquent de Trois dès le début, s'ils repèrent les elfes sylvains cachés dans les galeries, ou simplement s'ils fichent la pagaille. Si cela se produit, ne vous inquiétez pas. ***Il n'y a aucune obligation à finir la représentation !*** À dire vrai, plus tôt les personnages « mettent les pieds dans le plat », plus il leur sera facile de sauver la vie de Karl. Laisser les choses se dérouler naturellement et ne forcez pas les événements à se dérouler tels qu'ils ont été écrits.

TABLE 6-11 : DÉROULEMENT DE LA REPRÉSENTATION

Cette table est conçue pour faciliter la maîtrise du déroulement de la représentation et a été divisée entre la scène et les coulisses. Assurez-vous que les joueurs qui tiennent les rôles de Pansenoire Broie-les-os et du roi Barbe de Fer sachent bien quand ils doivent être sur scène et quand ils la quittent.

	Horaire	Scène/Coulisses/Public
Acte I	-30 minutes	*Public:* les croisés s'amassent devant la scène. Sire de Trois, portant sa tenue de victime de la peste, rôde en bordure de l'attroupement. Le remarquer nécessite un **test de Perception Très difficile (-30)**.
Acte I	5 minutes	*Scène:* le PJ jouant un paysan entre en scène. **Test d'Expression artistique.**
Acte I	15 minutes	*Scène:* le PJ jouant un paysan quitte la scène. *Coulisses:* les PJ ont droit à des **tests de Lecture sur les lèvres** ou d'**Alphabet secret (voleurs)** pour surprendre la conversation des Hérauts à propos de la bombe.
Acte I	20 minutes	*Coulisses:* la bombe est placée dans le faux sanglier (accessoire de l'Acte II) ce que les PJ peuvent remarquer grâce à un **test de Perception**.
Acte II	21 minutes	*Public:* sire de Trois se trouve une meilleure place, dissimulée au milieu du public. Un **test de Perception Difficile (-20)** permet de repérer ce pestiféré. Des personnages dans le public voient du mouvement dans les galeries s'ils réussissent un **test de Perception Très difficile (-30)**. Ce mouvement est le fait des guerriers de Lorinoc qui prennent position pour tuer Karl.
Acte II	25 minutes	*Coulisses*: un **test de Perception** permet de surprendre une conversation à propos de la bombe.
Acte II	27 minutes	*Coulisses*: on demande des porteurs pour manœuvrer le sanglier.
Acte II	28 minutes	*Scène:* le sanglier entre en scène. Tentatives pour désamorcer la bombe, **tests de Force** et de **Ventriloquie**.
Acte II	35 minutes	*Scène:* le sanglier sort de scène. *Coulisses:* un **test de Perception** permet de remarquer les Hérauts furieux et un autre **test de Perception** permet de remarquer qu'ils portent des armes réelles.
Acte III	36 minutes	*Public:* sire de Trois se rapproche. Un **test de Perception Assez difficile (-10)** permet de le remarquer.
Acte III	40 minutes	*Coulisses:* l'acteur jouant Sigmar tombe malade. Un **test de Commérage** permet de savoir qui va le remplacer.
Acte III	50 minutes	*Scène:* le PJ qui joue Pansenoire entre en scène. **Test d'Expression artistique.**
Acte III	52 minutes	*Coulisses:* les gardes fouillent les coulisses. **Test de Charisme.**
Acte III	55 minutes	*Scène:* duel entre Pansenoire et Sigmar, qui porte une vraie arme. Le public hue le PJ s'il frappe Sigmar. Utilisation possible de Coups assommants, Désarmement, Combat de rue.
Acte III	60 minutes	*Coulisses:* les gardes quittent les coulisses.
Acte IV	61 minutes	*Public:* sire de Trois se rapproche de la scène. Un **test de Perception Moyen (+0)** permet de le remarquer.
Acte IV	65 minutes	*Coulisses:* un PJ est poignardé avec une arme empoisonnée.
Acte IV	70 minutes	*Scène:* le PJ incarnant Barbe de Fer entre en scène. **Test d'Expression artistique**.
Acte IV	75 minutes	*Scène:* **test de Perception** pour voir les signes des Hérauts demandant d'empoisonner l'acteur qui incarne Sigmar. *Public:* de Trois arrive, Sixième sens ou **test de Sens de la magie** pour le remarquer.
Acte IV	80 minutes	*Scène:* le PJ acteur sort de scène et est bousculé.
Acte V	81 minutes	*Public:* sire de Trois est très près de la scène et non loin de Karl. Un **test de Perception Assez facile (+10)** permet de le remarquer. Un personnage qui se trouve dans le public et réussit un **test de Perception Assez difficile (-10)** repère dans l'ombre de la galerie des silhouettes en train de bander leurs arcs.
Acte V	85 minutes	*Scène:* les PJ figurants combattent les Hérauts sur scène.
Acte VI	90 minutes	*Scène:* le nécrarque se révèle et attaque Karl. *Coulisses:* les elfes sylvains attaquent.
Acte VI	91 minutes	*Scène:* les elfes sylvains attaquent.

POCHES DE SANG ET BÂTONS CRAQUANTS

Dans le Vieux Monde, les représentations de mystères placent le public au cœur de l'action et lui donnent l'impression d'y participer. Comme de nombreux spectateurs ont déjà été confrontés à la violence au cours de leur vie, coincer l'épée sous votre bras et vous écrouler au sol ne trompe personne. C'est pourquoi Englebert Keutscher, l'ancien machiniste de Detlef Sierck, inventa les poches de sang et les bâtons craquants.

La poche de sang est une vessie remplie de sang de cochon qui est attachée sur le corps de l'acteur à des endroits stratégiques. L'acteur perce la vessie quand il est frappé de façon à ce que le sang jaillisse de la vessie, en éclaboussant parfois les notables assis dans les premiers rangs pour leur plus grand amusement (c'est pourquoi les places des premiers rangs sont très demandées et généralement plus chères que les autres).

Dans le même ordre d'idée, les bâtons craquants sont de petites baguettes de bois insérées dans le costume de l'acteur au niveau des bras et des jambes et conçues pour se briser dans un craquement sonore lorsqu'elles sont frappées par une épée ou un marteau de bois, imitant le son des os broyés sur le champ de bataille.

Les acteurs

Les personnages suivants participent au drame sur scène ou à celui qui se déroule dans le public.

Sire de Trois

Vampire nécrarque

Sire de Trois est un vampire nécrarque d'ancien lignage. Son nom véritable est perdu dans les méandres de l'histoire, mais à en croire ses prétentions, il serait le troisième mortel à avoir reçu le Baiser de Sang du disciple de Nagash quand il quitta l'Arabie.

Il n'est pas difficile de croire cette histoire une fois que l'on a posé les yeux sur lui : une peau parcheminée par le grand âge et des yeux emplis d'une sagesse séculaire qui vous fixent dans un visage rongé par la corruption. Le voir sans son masque est une expérience tellement terrifiante que peu de mortels y ont survécu.



Sire de Trois est un nécromancien au talent incomparable, ayant eu des siècles pour exercer son art. Mais c'est sa dévotion aux prophéties des Mille Trônes qui est le moteur de ses actes. Ses recherches lui ont permis de trouver une clef d'interprétation des prophéties et il s'est préparé durant des années aux événements qui se sont déroulés au cours de cette campagne.

C'est une histoire de chiffres. Les chiffres ne mentent jamais. Sire de Trois a été le troisième bénéficiaire du Baiser de Sang du disciple perdu. Nagash lui-même est revenu dans le monde à trois occasions. Sigmar est revenu dans le monde deux fois, en tant que Valten et en tant que Karl, et de Trois a lui-même été transformé deux fois, la première fois quand il reçut le Baiser de Sang et la deuxième fois quand il perça les mystères des prophéties. Sire de Trois doit agir afin de s'assurer que les deuxième et troisième conditions soient remplies.

Une légende nécrarque peu connue raconte que quand Sigmar voyagea jusqu'à l'Arbre de l'Espoir au-delà du royaume de Morr, il y rencontra Nagash et reçût le Baiser de Sang d'un de ses lieutenants et qu'ainsi se mêlèrent les lignées de Sigmar et de Nagash. Pour que vienne l'Âge des Mille Trônes, cet événement doit à nouveau se produire. Sire de Trois doit subir la troisième transformation de sa non-vie et Sigmar doit revenir une fois de plus.

Sire de Trois doit donc boire le sang de Karl, réincarnation de Sigmar. Cet acte conduira à la troisième transformation du nécrarque et entraînera la troisième renaissance de Sigmar, retenu captif au sein de la lignée du vampire. Ainsi les trois conditions seront remplies et de Trois deviendra l'élu de l'Âge des Mille Trônes.

Certains diraient que de Trois a passé trop de temps seul avec ses livres et qu'il sombre désormais dans la folie, mais il a convaincu suffisamment ses frères de la validité de sa théorie pour que ceux-ci n'interfèrent pas. Et c'est ainsi que de Trois a échafaudé son projet de tuer Karl dès qu'il a entendu parler de la Croisade de l'Enfant.

Points de Folie : 6



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	48	65 (6)	59 (5)	58	54	72	20

Compétences : Charisme (Soc +20), Commandement (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (astronomie) (Int +10), Connaissances académiques (généalogie/héraldique, nécromancie, numérologie, philosophie) (Int), Connaissances générales (Empire, Tilée) (Int +10), Déguisement (Soc), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Équitation (Ag), Escamotage (Ag), Esquive, (Ag), Évaluation (Int), Filature



(Ag), Focalisation (FM), Fouille (Int), Intimidation (F), Langage mystique (magick) (Int +10), Langue (eltharin, khazalid) (Int), Langue (reikspiel, tiléen) (Int +10), Lire/écrire (Int +10), Perception (Int), Préparation de poisons (Int +10), Sens de la magie (FM), Torture (Soc)

Talents : Harmonie æthyrique, Magie commune (occulte), Magie mineure (*dissipation, verrou magique*), Magie noire, Mains agiles, Méditation, Sombre savoir (nécromancie)

Traits : Armes naturelles (crocs et griffes), Dons du sang (maître en magie noire, malédiction des vampires, nécromancien-né, vampirisme), Mort-vivant, Sens aiguisés, Terrifiant, Vision nocturne

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 5 ; **Points de Blessures :** 24

Magie : 3 ; magie commune (occulte), *dissipation, verrou magique*, Sombre savoir (nécromancie)

Armes : crocs ou griffes (1d10+6)

Dotations

Durant la représentation, sire de Trois rôde parmi le public vêtu d'une lourde cape qui couvre ses haillons souillés. Il peut passer quasiment inaperçu dans ce déguisement au milieu de l'attroupement. Tant qu'il garde son visage masqué dans ses guenilles, il ne bénéficie pas du trait Terrifiant. Il dispose de deux doses de poudre nécrotique (voir encadré **Poudre nécrotique**).

POUDRE NÉCROTIQUE

Une poudre grise enfermée dans une bourse spécialement conçue à cet effet.

Connaissances académiques : nécromancie

Pouvoirs : la poudre nécrotique vieillit magiquement tout ce qu'elle touche, qu'il s'agisse d'êtres de chair ou d'acier massif. Seuls les adeptes de la nécromancie sont immunisés contre ses effets. En règle générale, le nécromancien souffle une poignée de cette substance en direction de sa cible (test de Capacité de Tir si elle est mobile), ce qui lui fait perdre 2d10 points de Blessures. La poudre nécrotique rouille également le métal, pourrit le bois et transforme le papier en poussière.

Histoire : conçue par les nécrarques exploitant les méthodes de Nagash, la poudre nécrotique est de la ***Dhar*** distillée sous forme physique dont la base est constituée de poussière de malepierre. Ceux qui en portent sont de véritables rois de l'évasion car une simple poignée de cette substance suffit à dévorer serrures et gardes.

Wilhelm Schumacher
Artisan (dramaturge) humain

Wilhelm a assisté à une représentation des *Grandes heures de l'Empire* à Altdorf quand il était enfant. Depuis ce jour, il n'a cessé de désespérer ses parents à essayer de se faire un nom comme auteur de théâtre au lieu de reprendre la boucherie paternelle. Jusqu'ici Wilhelm n'a guère connu le succès et a manqué de se ruiner à plusieurs occasions. L'apparition de la Croisade de l'Enfant lui a donné une occasion en or. Il a écrit *Heldenhammer*, une nouvelle version de la vie de la Sigmar et espère que la pièce assoira sa réputation de dramaturge de talent.

Wilhelm est un petit homme anxieux à l'apparence quelconque et à la voix nasillarde rapidement agaçante. Il ne supporte pas les mauvais acteurs dans son spectacle, ce qui tombe bien vu que pour la plupart ils ne sont pas mauvais mais carrément exécrables.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32	30	31 (3)	36 (3)	40	41	42	34

Compétences : Commérage (Soc +10), Conduite d'attelages (F), Connaissances générales (Empire) (Int), Évaluation (Int), Langage secret (langage de guilde) (Int), Langue (reikspiel) (Int), Lire/écrire (Int), Marchandage (Soc), Métier (boucher, dramaturge) (Int), Perception (Int)

Talents : Calcul mental, Guerrier né, Intelligent

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 14

Armes : arme à une main (gourdin) (1d10+3)

Dotations

Wilhelm fait les cent pas devant la scène. Il est nerveux et, pour apaiser ses doutes, lis et relis le texte en annotant les marges. Il porte une chemise de lin trempée de sueur, des hauts-de-chausses marron, des chaussures de cuir et un bonnet marron. Il est plutôt pauvre et n'a sur lui que 10 pa.

Sigmar, un Héraut déguisé
Sergent humain (ex-Mercenaire)

Seuls Dieter et Frederick connaissent le nom de ce Héraut, et ils ne le livreront certainement pas. Il a été engagé chez les Hérauts pour les situations où le recours à la force est nécessaire et ayant gagné la confiance de ses chefs, il sert de relais entre eux et les membres ordinaires. À moins que Dieter, Frederick ou de Trois soit là, « Sigmar » peut donner des ordres aux autres membres, ce qu'il apprécie particulièrement. Si le plan conçu par de Trois avec la bombe est déjoué, alors ce Héraut se voit confier la tâche de tuer le PJ qui joue le rôle de Pansenoire Broie-les-os.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
56	51	41 (4)	41 (4)	30 (40)	42	43	36

Compétences : Commandement (Soc), Commérage (Soc +10), Conduite d'attelages (F), Connaissances générales (Empire, Tilée) (Int), Esquive (Ag +10), Intimidation (F), Jeu (Int), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (reikspiel, tiléen) (Int), Perception (Int)

Talents : Combat de rue, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Sixième sens, Tireur d'élite

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 14

Armure (moyenne) : armure de mailles complète (tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3)

Armes : arme à une main (marteau) (1d10+5 ; valeur de critique +1), bouclier (1d10+3 ; valeur de critique +1 ; défensive, spéciale), mains nues (CC 66 ; 1d10+1 , valeur de critique +1, spécial)

Dotations

« Sigmar » arpente la scène en arborant le masque angélique de Sigmar, ourlé d'une auréole de lumière. Son armure fait partie de son costume, tout comme sa longue cape blanche. Il garde une dizaine de couronnes d'or dans une bourse à sa ceinture.

Lorinoc
Vétéran elfe (ex-Gardien tribal, ex-Chasseur)

Après que les elfes sylvains aient échoué une première fois à éliminer Karl (au **Chapitre III**), Lorinoc a reçu de nouvelles instructions de son capitaine lui ordonnant de suivre la Croisade, et c'est ce qu'il a fait depuis lors.

Quand les croisés s'établirent autour de Wolfenburg, Lorinoc y vit l'occasion d'une nouvelle tentative d'assassinat et infiltra chaque nuit un ou deux guerriers soigneusement déguisés parmi la foule.





Son plan était sur le point d'aboutir quand le malheur frappa. Alors qu'il se préparait à éliminer Karl, les hommes de sire de Trois kidnappèrent deux de ses guerriers.

Lorinoc suspendit son plan pour rechercher ses guerriers disparus. Ce n'est que la nuit de la représentation du mystère qu'il les localise enfin dans la tente des Hérauts dans les coulisses.

Quand le vampire se révèle au milieu de la foule, Lorinoc craint que celui-ci ait autre chose en tête que la mort du garçon et il crible le mort-vivant de flèches, ce qui donnera peut-être au jeune Karl une chance de s'échapper.

Points de Folie: 4



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50	65	36 (3)	42 (4)	52 (62)	51	52	30

Compétences: Alphabet secret (rôdeur) (Int), Connaissances générales (elfes) (Int), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag +10), Escalade (F), Esquive (Ag +10), Fouille (Int), Langue (eltharin, reikspiel) (Int), Perception (Int +20), Pistage (Int +10), Soins (Int), Survie (Int +10)
Talents: Acuité visuelle, Camouflage rural, Coups puissants, Dur à cuire, Guerrier né, Intelligent, Maîtrise (arcs longs), Rechargement rapide, Réflexes éclairs, Tir en puissance, Tireur d'élite
Traits: Vision nocturne

Combat
Attaques: 2; **Points de Destin:** 1; **Mouvement:** 5; **Points de Blessures:** 17
Armure (moyenne): armure de cuir complète et casque (tête 3, bras 1, corps 1, jambes 1)
Armes: arc elfique avec 10 flèches (1d10+4 ; portée 36/72; rechargement gratuit; perforante), arme à une main (épée) (1d10+4), dague (1d10+1)

Dotations
Lorinoc porte une veste de cuir dans des tons gris et verts qui se fondent avec son environnement. Une cape vert sombre tenue par un fermoir en argent tombe sur ses épaules. Une petite bourse à sa ceinture contient un nécessaire antipoison.

Gardiens tribaux (6)

Gardiens tribaux elfes

Ces elfes silencieux et appliqués suivent les ordres de l'expérimenté Lorinoc sans la moindre hésitation. Ils sont habitués aux privations mais l'état du camp de la Croisade de l'Enfant les a affligés. Ils veulent en finir avec cette mission afin de pouvoir rentrer chez eux. Ils n'hésitent pas à se lancer à l'assaut de la scène dès que leur chef leur en donne l'ordre.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	54	31 (3)	34 (3)	48	41	39	24

Compétences: Connaissances générales (elfes) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Esquive (Ag), Fouille (Int), Langue (eltharin, reikspiel) (Int), Perception (Int), Pistage (Int), Survie (Int)
Talents: Acuité visuelle, Intelligent, Maîtrise (arcs longs), Rechargement rapide, Tireur d'élite
Traits: Vision nocturne

Combat
Attaques: 1; **Mouvement:** 5; **Points de Blessures:** 12
Armure (légère): veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes: arme à une main (épée) (1d10+3), dague (1d10), arc elfique avec 10 flèches (1d10+3 ; portée 36/72; rechargement gratuit; perforante)

Dotations
Les gardiens tribaux portent des vestes de cuir sous leurs capes vert sombre. Ils portent une épée et une dague effilée au côté et un carquois rempli de flèches dans le dos.

Hérauts (7)

Coupe-jarrets humains

Les Hérauts qui se sont infiltrés dans la troupe tiennent divers rôles dans la pièce, de figurants à des rôles plus importants, en fonction des actions des PJ. Ils sont extrêmement motivés, car ils savent que de Trois les détruira s'ils échouent.

Points de Folie: 2



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	34	42 (4)	36 (3)	22 (32)	26	41	37

Compétences: Commérage (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int), Esquive (Ag), Jeu (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int), Langue (reikspiel) (Int), Résistance à l'alcool (E)
Talents: Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Force accrue, Réflexes éclair, Sur ses gardes

Combat
Attaques: 2; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 14
Armure (moyenne): gilet de mailles et gilet de cuir (corps 3)
Armes: arme à une main (épée) (1d10+4 ; valeur de critique +1), coup-de-poing (1d10+1 ; valeur de critique +1; assommante)













Dotations
Les hérauts portent les costumes qui conviennent à leurs différents rôles dans la pièce.

La représentation

La pièce se joue en six actes, qui ont peu de chances de se dérouler comme l'auteur les a écrits.

Acte I : la Naissance de Sigmar

« *Ce fut sous un ciel chargé de présage que je le trouvai* »

— Acte I, scène II, *Les Grandes heures de l'Empire*, par Kleghel

Le premier acte raconte la naissance et l'enfance de Sigmar.

Dans le public

Les spectateurs font silence tandis que s'ouvre le rideau bigarré. Un océan de visages contemple la scène, avide de la ferveur religieuse que cette représentation leur promet. Tandis que les acteurs prennent position, sire de Trois émergent des ombres et rôde à la marge du public. Un personnage sur scène peut le remarquer en réussissant un **test de Perception Très difficile (-30)**.

EXTRAITS DE L'ACTE I

« *Par ma foi, gente dame, il revient à mon père de décider comment il convient d'agir. Entre ceci et l'infamie sur l'herbe verte, nous voici en grande détresse.* »

« *Non point, bon porcher, ce n'est pas le jour nouveau qui blesse mes yeux, mais la gloire qui se trouve sous le soleil levant et qui éclipse l'astre glorieux. C'est le garçon qui me fait me couvrir les yeux. Il est à la fois puissant et fragile, une énigme véritable pour un homme pieux comme je le suis.* »

« *Hélas, pauvre Frederick, car il a contemplé la grandeur et son cœur illustre ne pourra plus connaître le repos.* »

Sur scène

Le premier acte met en scène une dizaine d'acteurs jouant des rôles de bergers, de guerriers et de sages-femmes. Un des acteurs est en retard pour sa scène et Wilhelm demande à un PJ (s'il y en a un de présent) de jouer le rôle du paysan numéro trois. Le rôle demande juste de faire de la figuration, avec tout de même une ligne de dialogue : « *Non messire, je n'avions jamais rien vu de semblable.* »

Le PJ qui tient ce rôle peut effectuer un **test d'Expression artistique (acteur) Assez facile (+10)** pour jouer de manière convaincante. Sinon il est pris d'un fou rire et se fait passer un savon à sa sortie de scène.

Si aucun PJ n'est présent, Wilhelm tient le rôle lui-même.

En coulisses

Les coulisses fourmillent d'activité. Des acteurs attendant leur tour sont attroupés au niveau des sorties de scène tandis que d'autres regardent le spectacle, récitant de leurs lèvres silencieuses les dialogues des comédiens sur scène. Des personnages vigilants qui possèdent les **compétences Lecture sur les lèvres** ou **Alphabet secret (voleurs)** peuvent tenter un **test Assez difficile (-10)** pour surprendre la conversation discrète de deux figurants. Ils parlent de placer la bombe fumigène dans le sanglier factice qui sera au cœur de l'action dans l'**Acte III**.

Si les personnages ne surprennent pas cette discussion, ils auront une autre chance de remarquer un événement fâcheux – à savoir l'installation de la bombe dans le sanglier – s'ils surveillent activement les coulisses et réussissent un **test de Perception Assez facile (+10)**. Le sanglier de bois est au centre d'un attroupement de gens, ce qui le met concrètement hors d'atteinte des PJ.

Acte II : Sigmar et le sanglier Brochenoire

« *Les époques désespérées engendrent des hommes désespérés et c'est pourtant ces époques qui nous poussent à nous surpasser.* »

– Acte III, scène IV, *L'Étrange histoire du Dr Zheikhill et de M. Chaida*, par Detlef Sierck

Cet acte raconte le combat du jeune Sigmar avec le terrible sanglier qui terrorisait la région.

Dans le public

Quand le rideau se lève sur le deuxième acte, tout personnage surveillant le public peut remarquer dans la foule un mendiant repoussant en réussissant un **test de Perception Difficile (-20)**. Les personnages se trouvant dans le public ont également une chance de le remarquer, mais avec un **test Très difficile (-30)**. Les malades et les infirmes ont normalement été écartés du théâtre afin de ne pas incommoder le public et un **test de Commérage Assez facile (+10)** confirmera l'application d'une telle mesure. Si jamais les personnages viennent voir de plus près ce mendiant, la supercherie est dévoilé et de Trois, emporté par sa folie, attaque.

EXTRAITS DE L'ACTE II

« *Le jeune Sigmar chancela, sut qu'il n'avait aucune chance*
Dès qu'il vit ce groin hérissé de défenses
De pourceau oui, mais deux fois plus grandes
Ce n'était point un sanglier normal, vraie était la légende. »

« *Voyez là, ce n'est point la rageuse fureur qui tourmente cette bête mais la douleur dont l'aiguillon l'a dépossédée de sa nature paisible.* »

« *Pas de mouvement brusque ni d'action agressive, à moins que tu ne veuilles faire de ta femme une veuve.* »

Enfin, tout personnage se trouvant dans le public et réussissant un **test de Perception Très difficile (-30)** remarque un mouvement fugitif dans les galeries au-dessus de la scène. Il s'agit des gardiens tribaux de Lorinoc qui prennent position pour tuer Karl. Si des personnages se trouvent dans les galeries, les choses sont un peu plus compliquées. Les gardiens tribaux ont ordre de tuer vite et bien toute personne qu'ils rencontrent, donc si un ou plusieurs PJ sont installés là-haut, un combat éclate inévitablement. Le public pense que tout cela fait partie du spectacle, mais le combat n'est que trop réel et les gardiens tribaux se battent jusqu'à la mort. À la fin du combat l'auditoire applaudit. Quelle que soit l'issue du combat, Lorinoc et les gardiens tribaux survivants se retirent et ne réapparaîtront plus avant le **Chapitre IX**.

En coulisses

Des personnages vifs d'esprit qui ont remarqué la bombe placée à l'intérieur du sanglier factice pourront se porter volontaires pour manœuvrer l'accessoire, ce qui nécessite un **test Assez facile (+10) de Charisme** ou de **Marchandage**. Si les personnages ne réagissent pas tout de suite, deux autres hommes se proposent et font rouler le sanglier sur scène.

Toute tentative de parler de la bombe ne reçoit que des railleries, ou est considérée comme une invention des accessoiristes pour améliorer la scène.

Un examen du sanglier factice révèle une mèche qui se consume lentement. Elle a été calculée précisément pour déclencher la bombe au bon moment. Les PJ peuvent jeter de l'eau sur le sanglier ou vider dessus l'une de leurs poches de sang, car il n'y a pas forcément d'eau à porter de la main dans les coulisses, afin d'éteindre la mèche. Comme il n'y a pas le temps d'enlever la bombe avant que le sanglier doive faire son entrée sur scène, si les PJ n'ont pas éteint la mèche en coulisses, ils doivent le faire sur scène!

Les PJ restant en coulisses pourront remarquer une intéressante activité. Un personnages observant attentivement les loges pourra effectuer un **test Assez difficile (-10) de Lecture sur les lèvres, Perception** ou **Alphabet secret (voleurs)** pour surprendre deux Hérauts en train de discuter du complot. Leur discussion deviendra animée et colérique si les Hérauts voient les PJ porteurs du sanglier déjouer leur plan. Si les PJ manquent cette discussion, alors les deux PJ qui ont ruiné le plan de la bombe sont bons pour une embuscade surprise un peu plus tard.

Un **test de Perception** supplémentaire révèle que les deux comploteurs portent des armes réelles sous leur costume.

Sur scène

Comme pour l'**Acte I**, il y a une dizaine d'acteurs impliqués dans cet acte qui met en scène le jeune Sigmar et les guerriers de son père. L'acte est centré sur l'accessoire en bois représentant le sanglier Brochenoire, un gros mannequin monté sur roues qui nécessite deux porteurs pour le déplacer sur la scène et pour le manœuvrer. C'est cet accessoire qui contient la bombe.

Pousser le sanglier sur scène et le faire manœuvrer ensuite exige des deux porteurs un **test de Force Très facile (+30)**. Si les deux tests sont réussis, le sanglier se déplace d'une manière très réaliste. Si un test échoue, il faut quelques efforts pour que l'auditoire cesse de rire devant les mouvements saccadés du sanglier. Si les deux tests échouent, le sanglier bouge à peine et des fruits pourris et des œufs commencent à pleuvoir sur la scène.

Non seulement le mannequin est difficile à manœuvrer mais les porteurs doivent aussi imiter les grognements d'un cochon. Un **test de Ventriloquie Assez facile (+10)** permet de réaliser une imitation décente, comme avec le talent Imitation. Sinon, quelques couinements moqueurs se feront entendre dans le public. Qui a dit que le métier d'acteur était facile?

Les PJ porteurs peuvent toujours verser de l'eau ou du sang sur le sanglier pendant qu'ils sont sur scène. Une autre solution est de tenter un **test d'Escamotage Difficile (-20)** pour enlever la bombe pendant le déroulement de la scène sans que le public s'aperçoive de quelque chose. Si aucune de ces deux mesures n'est prise, alors pousser le sanglier en coulisses pour protéger les spectateurs est une autre option. Cette action résulte dans un nuage de fumée qui n'emplit que les coulisses, ruinant la diversion du nécrarque. L'incident est mis sur le compte des accessoiristes. Si la bombe n'est pas désamorcée ou emportée hors de scène avant l'explosion, sire de Trois fend la foule, attrape Karl et tente de s'enfuir avec lui afin de le tuer. Si Lorinoc et ses Gardiens tribaux sont toujours présents, ils attaquent en lâchant leurs flèches dans la fumée en espérant réussir à toucher l'enfant. Passez directement à la partie intitulée **Le chaos se déclenche.**





Acte III : la bataille du pont d'Astofen

« ...et son coup lui arracha la tête. »

– ACTE III, SCÈNE V, *LA VÉRITABLE HISTOIRE DE SIGMAR HELDENHAMMER*, PAR DETLEF SIERCK

Cet acte raconte comment le jeune Sigmar gagna son bouclier en combattant une bande de guerriers du seigneur orque Pansenoire Broie-les-os.

Dans le public

Sire de Trois se rapproche davantage et, entre les actes, se glisse toujours plus près de la scène. Les personnages sur scène peuvent le remarquer en réussissant un **Test de Perception Assez difficile (-10).** Ceux qui réussissent de dix ou plus remarquent que ses yeux luisent. Si les PJ attaquent ou attirent l'attention du vampire, passez directement à la partie intitulée **Le chaos se déclenche.**

En coulisses

Les événements se précipitent. Alors que l'**Acte III** commence, il devient évident pour les PJ que l'acteur qui interprète Sigmar est tombé malade. S'ils enquêtent à propos de son remplaçant, un **test de Commérage Assez difficile (-10)** permet de le repérer. Le remplaçant est un agent des Hérauts (une information que les PJ connaissent déjà ou pas, selon leurs investigations antérieures). Un **test de Perception Assez difficile (-10)** révèle que le Héraut porte une arme réelle à la ceinture.

Pour rendre les choses encore pires, des gardes de l'enclos de Karl viennent patrouiller les loges durant cet acte. Tout comportement suspect attire l'attention des gardes et peut nécessiter un **test de Charisme** de la part des PJ afin de se sortir d'un mauvais pas. S'il y a des cadavres dissimulés en coulisses, alors il y a 10 % de chances que les gardes les découvrent. Les gardes repartent alors que Pansenoire et Sigmar achèvent leur duel, mais leur présence pourra compliquer la tâche aux personnages qui essaieraient d'aider leur compagnon en train de se battre sur scène.

Plus tôt au cours de l'aventure, un PJ s'est peut-être retrouvé face à l'acteur qui était supposé jouer Pansenoire et doit maintenant faire la preuve de ses talents de comédien. Sinon, Wilhelm vient trouver un des PJ en coulisses et lui fait enfiler en urgence le costume, lui fourre dans les mains son texte, tout en expliquant que l'acteur censé jouer le rôle est ivre mort et incapable de continuer. En quelques instants, l'infortuné personnage est poussé sur scène. Si aucun personnage n'est présent en coulisses, Wilhelm joue le rôle lui-même et est poignardé par une arme empoisonnée à la fin de l'acte ; les Hérauts veulent empêcher ce metteur en scène tatillon de gêner leurs plans.

Sur scène

À son apogée, la grande scène de bataille de cet acte implique pas moins de quarante acteurs déguisés en orques, en gobelins et en guerriers humains.

Pansenoire Broie-les-os entre en scène au début de l'acte et y reste jusqu'à la fin. Il a un long morceau de dialogue dont une grande partie dans une langue qui est peut-être du véritable gobelin, mais personne n'a eu le courage d'interroger Wilhelm sur l'authenticité de ces répliques.

En raison de la difficulté de ces répliques, qui sont pour l'essentiel du charabia, le personnage incarnant Pansenoire doit improviser. Il doit effectuer un **test d'Expression artistique (acteur) Difficile (-20)** pour réussir à interpréter son rôle de manière crédible. Si le PJ en question ne possède pas la compétence Expression artistique (acteur), il peut tenter à la place un **test de Sociabilité Très difficile (-30).** Un test réussit évite que les éléments les plus tapageurs de l'auditoire lui jettent des poignées de boue, du crottin ou des légumes pourris.

En dehors du risque qu'implique une mauvaise interprétation, le personnage joueur incarnant Pansenoire court un véritable danger dans le final frénétique de l'**Acte III**. L'acteur jouant Sigmar est tombé malade (il a en fait été empoisonné par les Hérauts) et a été remplacé par un Héraut armé d'une véritable arme.

Dès que le duel légendaire entre Pansenoire et Sigmar a commencé, le Héraut qui joue Sigmar tente de tuer le PJ. Comme tous les costumes comportent des poches de sang et des bâtons craquants, cette tentative de meurtre passe pour de la mise en scène. À moins que le PJ se soit débrouillé pour amener une arme sur scène, il risque d'être en grand danger lors de ce duel.

Afin de survivre, le PJ incarnant Pansenoire doit inverser le cours de l'histoire et vaincre Sigmar ! Ce qui provoque la colère de l'auditoire, qui le hue à chaque coup qu'il porte à Sigmar. Si cela se produit, sire de Trois passe à l'action et vous pouvez passer directement à la partie intitulée **Le chaos se déclenche.**

LA BOMBE FUMIGÈNE

Sire de Trois a fabriqué cet instrument inédit après de longues recherches sur les armes à poudre et sur les propriétés de la fumée âcre. Il a réalisé de nombreux essais et a finalement réussi à créer une bombe stable et capable de projeter de la fumée même lorsqu'elle est allumée par une mèche à combustion lente.

Une fois que la mèche s'est consumée, utilisez le grand gabarit pour mesurer la zone couverte par la fumée. La bombe continue à émettre de la fumée pendant cinq rounds. Durant ce laps de temps, la visibilité est réduite à deux mètres (une case) dans la zone affectée. La fumée n'a pas d'autre effet. Selon les conditions climatiques, la fumée pourra se déplacer ou se dissiper rapidement.

Ces bombes ne fonctionnent pas sur un résultat de 1 sur 1d10.

À condition de disposer des matériaux et ingrédients de référence, les bombes fumigènes peuvent être fabriquées par ceux possédant à la Compétence Métier (arquebusier) ou ayant des décennies devant eux pour faire des essais. Chaque bombe coûte 15 co.

EXTRAITS DE L'ACTE III

« Snargh schniss ach mardar ! Morrghh ! Arghh ! Kneiss ablch Waaagh ! » Beaucoup d'historiens pensent que cette citation est fausse car une fois traduite elle semble beaucoup trop cohérente.

« Ne restez pas au lit en ce jour mais venez montrer à l'ennemi l'ampleur de votre mépris. Que celui-ci soit votre armure et que votre épée montre votre juste fureur à voir que des bêtes comme celles qui se tiennent devant nous puissent encore contempler la lumière du jour. Ceux qui ne sont pas à nos côtés regarderont derrière eux dans les affres du remords de n'avoir pas fait leur part dans ce combat, de s'être attardés quand ils auraient dû être prompts, de voir la gloire qui nous attend leur être déniée. Mes frères, faisons en sorte qu'ils pleurent de honte ! »

EXTRAITS DE L'ACTE IV

« Devant tous ceux assemblés en ce jour je consens à ce pacte et fais serment de l'honorer même si le monde entier me pousse à l'oublier. C'est la parole que je te donne. »

« Jamais sur un champ de bataille les nains n'ont contracté pareille dette de gratitude, même s'il ne reste que si peu d'entre nous. »

Le PJ aura intérêt à trouver une solution un peu plus subtile pour survivre au duel. Les talents Coups assommants, Désarmement et Combat de rue peuvent l'aider à faire passer sa lutte pour sa survie pour une scène chorégraphiée. Il doit s'assurer, même s'il tue Sigmar, que la foule n'a aucune raison de s'inquiéter. Cette tâche n'est pas aisée et pourra exiger l'aide des personnages qui se trouvent en coulisses. Bien sûr, le personnage peut simplement s'enfuir de scène, auquel cas le public rugit de rire.

Acte IV : le roi Barbe de Fer

« L'or mal acquis peut bien briller de tous ses feux, mais l'éclat de l'or librement donné outrepasse celui du soleil. »

– Acte II Scène I, *La tragédie du courtisan bretonnien*, Anonyme

Cet acte, qui met en scène le PJ qui interprète le rôle du roi Barbe de Fer, raconte comment Sigmar a sauvé le roi nain et l'alliance qu'ils conclurent ensuite. Au plus fort de l'acte, plus d'une vingtaine d'acteurs sont sur scène et le fait que ceux-ci soient des humains et soient par conséquent trop grands pour jouer des nains est un problème qui a échappé à Wilhelm.

Dans le public

Un personnage présent dans le public et possédant le talent Sixième sens ressent un frisson lui parcourir l'échine tandis que le pressentiment d'un danger monte en lui. Sire de Trois s'approche encore plus près et est quasiment au bord de la scène. Un personnage sur scène peut le repérer en train de s'approcher en réussissant un **test de Perception**. Un personnage se trouvant près de Karl peut repérer le vampire avec un test équivalent. Un succès de dix ou plus à l'un de ces tests révèle les yeux luisants du vampire. Attaquer le vampire amène directement à la partie intitulée **Le chaos se déclenche**.

En coulisses

Si Wilhelm est toujours en vie et s'il y a un PJ en coulisses, il cherche frénétiquement quelqu'un pour jouer le rôle du roi Barbe de Fer, de préférence un nain, mais n'importe qui d'autre fera l'affaire. Comme dans l'acte précédent, le personnage n'a pas le temps de protester qu'il se retrouve costumé, son texte à la main, et poussé en scène sans plus de cérémonie.

À ce moment de la représentation, les Hérauts ont probablement identifié tous les PJ se trouvant en coulisses et passent à l'action pour s'en débarrasser. Durant un passage particulièrement mouvementé où des accessoires sont déplacés pendant que des figurants s'assemblent, un Héraut poignarde un PJ avec une lame imprégnée de fumet de manticore (voir *WJDR* page 122). Dans la bousculade, le tueur doit réussir un **test de Capacité de Combat Très facile (+30)** (70 ou moins) pour toucher, et si le personnage succombe au poison il s'affaisse au sol. Un personnage qui essaye de repérer l'attaquant doit réussir un **test de Perception Difficile (-20)**.

Sur scène

Le roi Barbe de Fer entre en scène au début de l'acte et y reste jusqu'à sa conclusion. Là encore, le personnage qui joue ce rôle a de nombreuses répliques à mémoriser. Afin de rester convaincant, il doit effectuer un **test d'Expression artistique (acteur) Assez difficile (-10)**. S'il ne possède pas cette compétence, un **test de Sociabilité Assez difficile (-10)** empêchera le pire des moqueries du public.

Les Hérauts mettent leur plan de secours à exécution durant cet acte et s'ils ignorent encore que c'est un PJ qui porte le costume de Barbe de Fer, ils attendent en coulisses près de la scène pour lui faire signe. L'idée était d'appliquer un poison sur les gants du costume de Barbe de Fer afin d'empoisonner l'acteur jouant Sigmar au moment où il serre la main au roi nain, et ainsi qu'un Héraut puisse prendre sa place pour les actes suivants.

Pour coordonner ce plan, deux Hérauts se tiennent sur les côtés de la scène et font des signes. Si le PJ acteur réussit un **test de Langage secret (langage des voleurs)**, il réussit à comprendre leurs instructions. Sinon, il constate juste que des figurants lui font de drôles de signes de la main.

À la conclusion de l'acte, alors que le personnage de Barbe de Fer sort de scène, les Hérauts ont découvert qu'il y a un imposteur parmi eux. Le PJ est victime d'un croc-en-jambe au moment où il sort de scène et doit réussir un **test d'Agilité Moyen (+0)** pour éviter de se retrouver à terre. Puis les Hérauts en profitent pour se fondre dans l'attroupement des acteurs qui encombrent les coulisses.

Acte V : la bataille du Col du Feu Noir

« Fuir ou ne pas fuir. »

– Acte IV, scène III, *Romulus et Brunhilde*, par Magnus Opperheim

L'acte V couvre la grande bataille du Col du Feu Noir et offre à de nombreux personnages l'occasion de monter en scène s'ils le souhaitent. Les litres de sang de porc jaillissant des poches de sang améliorent grandement ce spectacle époustouflant.

Dans le public

Sire de Trois est presque sur le point de frapper et un personnage sur scène ou dans le public le remarque en réussissant un **test de Perception Assez facile (+10)**. Un personnage dans le public qui réussit un **test de Perception Assez difficile (-10)** voit dans les ombres de la galerie des silhouettes se lever et bander leurs arcs.

En coulisses

Au début de l'acte, les PJ encore dans les coulisses ont une chance de s'en prendre aux Hérauts en se mêlant (sans difficulté) à la foule des figurants qui se préparent pour la grande scène de bataille. Les PJ qui restent dans les coulisses se retrouvent seuls avec quelques accessoiristes et quelques figurants. Si les personnages ont remarqué sire de Trois parmi le public, donnez à ces personnages une chance de remarquer le vampire avec un **test de Perception Assez facile (+10)**. S'ils décident d'attaquer de Trois, passez directement à la partie intitulée **Le chaos se déclenche**.

Sur scène

Cet acte offre aux personnages l'occasion d'affronter librement sur scène les Hérauts qui restent. Il sera évidemment très utile aux PJ d'avoir de véritables armes à ce moment-là, car les Hérauts s'en prennent aux PJ et disposent de vraies armes.

Cette bataille offre une excellente couverture pour toutes sortes de tactiques clandestines et d'assassinats sous le manteau. Même si le combat est chorégraphié il n'est pas rare de voir les participants se blesser et le spectacle d'acteurs inanimés transportés hors de scène n'est pas inhabituel dans ce genre de spectacle.

Si possible, les Hérauts tentent de se mettre à deux sur un même PJ, afin d'accroître leurs chances.

Acte VI : Sigmar affronte Nagash

« Méfie-toi des fiancées du nécrarque. »

– Acte II, scène I, *Une farce dans la brume*, par Detlef Sierck

« Le Vieux Monde tout entier est notre scène, mais nous ne sommes que des assassins. »

– Acte IV, scène IV, *Le prisonnier solitaire de Karak Kadrin*, par Jacopo Tarradasch

Ce dernier acte retrace la bataille entre Sigmar et Nagash. Mais la violence qui a menacé d'exploser tout au long de la pièce éclate bientôt et plonge la représentation dans le chaos si cela ne s'est pas déjà produit.

Le chaos se déclenche

Les personnages restés en coulisses durant cet acte ont peu de choses à voir jusqu'à ce que de Trois se dévoile dans le public.

Cet acte s'ouvre avec une dizaine d'acteurs sur scène, incarnant Sigmar et les quelques suivants qui lui sont restés fidèles. Les choses se déroulent normalement jusqu'à ce que Nagash fasse son entrée sur scène. C'est à ce moment-là que tout s'effondre (si cela ne s'est pas déjà produit avant). Les événements suivants s'enchaînent :

- Sire de Trois se débarrasse de son déguisement, frappant de terreur tous ceux qui le voient. Il se jette sur Karl (ou la doublure de Karl).
- L'auditoire est pris de panique. Si Karl est réellement présent, environ la moitié du public se presse vers l'Enfant pour le protéger, mais s'il n'est pas présent, les spectateurs luttent pour prendre la fuite, se déversent dans les allées et se piétinent dans la panique.
- Si les elfes sylvains sont toujours dans la galerie, ils arrosent de Trois de flèches, pensant que le vampire va emporter l'Enfant.
- Les Hérauts encore en vie profitent de la confusion pour attaquer les PJ.

Tout PJ ayant vue sur de Trois doit réussir un **test de Terreur** ou fuir. Ceux qui réussissent le test ou qui ne peuvent pas voir le vampire peuvent agir normalement, combattre le vampire, les Hérauts, ou les elfes sylvains. Koller et ses hommes donnent quelques rounds aux PJ en offrant leur vie pour protéger l'Enfant (qu'il s'agisse du vrai Karl ou pas). La plupart des combats seront des affrontements à un contre un et chaque personnage devrait livrer 1d5 combats contre un seul adversaire (ou un petit groupe).

La bataille continue autant que nécessaire. Lorinoc et ses hommes quittent le combat dès qu'au moins deux gardiens tribaux sont tombés. Les Hérauts se battent jusqu'à la mort et sire de Trois combat jusqu'à ce qu'il soit réduit à cinq points de Blessures ou moins, auquel cas il s'enfuit par n'importe quel moyen dont il dispose et ne réapparaîtra plus jusqu'au chapitre final de cette aventure. Le double de Karl devrait périr au cours de la bataille. Sinon, Helmut tente d'aider l'Enfant à sortir de là.

Après la bataille

Que de Trois réussisse à tuer Karl, ou son double, ou qu'il échoue et prenne la fuite, à un moment au cours de l'affrontement, il laisse tomber un journal relié de cuir sur la scène. Les PJ qui remarquent cela peuvent récupérer ce petit livre sans trop de difficultés. Une lecture ultérieure de ce journal révèle qu'il s'agit d'une suite de prophéties et d'énigmes mystérieuses. Ce livre contient les notes de sire de Trois sur les prophéties vampires présentées au **Chapitre VII** et peut servir à préfigurer les événements de ce chapitre. Donnez aux joueurs l'**aide de jeu 21**.

EXTRAITS DE L'ACTE V

« Ils obscurcissent la terre de leurs formes répugnantes. Ne laissez pas leur apparence éteindre votre courage, ni leurs cris terrifiants vous priver de vos forces. Avant la fin du jour, leurs cadavres couvriront ce champ de bataille. »

« Sept fois sept fois je les frappai, mais il en arrivait toujours autant pour prendre leurs places. Les hommes tombaient autour de moi, mais mes bras continuaient à faire tourner mon marteau tandis que le sang martelait mes tempes, jusqu'à ce qu'enfin la victoire soit mienne. »

EXTRAITS DE L'ACTE VI

« Les humains sont du bétail. »

« Colline et visage désolés, sa marche meurtrière rien ne peut l'arrêter,
Le puissant Sigmar ne faillira point, malgré la fatigue il avance au loin,
Magie cruelle et magie funeste, ne suffisent pas pour briser sa queste,
Brillent les lumières et les épées, la légende de Sigmar est achevée. »

Koller (ou Eisenbach s'il a été tué) et ses hommes bouclent le secteur. Ils ont des questions et entendent obtenir des réponses. Comme les coulisses sont ouvertes sur le reste du camp, les PJ peuvent quitter les lieux sans trop de difficultés. Mais s'ils restent sur place un peu trop longtemps, ils sont encerclés par les gardes et emprisonnés avec les autres acteurs et figurants. Durant les 1d5 jours suivants, les PJ et les acteurs sont interrogés sur les événements. Les personnages capturés qui avaient l'intention de tuer Karl au cours de la représentation pourraient bien finir pendus, mais un point de Destin opportunément utilisé peut leur donner une issue à cette situation et la possibilité de s'impliquer dans le chapitre suivant. Ceux qui ont aidé à protéger Karl sont encore une fois salués comme des héros et Helmut vient leur demander leur aide comme cela est expliqué dans le **Chapitre VII**.

RÉCOMPENSES

Les personnages joueurs devraient recevoir environ 300 points d'expérience à la fin de cette aventure.

Action	XP
Les personnages ramènent Karl sain et sauf au concile	10
Les PJ rencontrent Nils et acceptent de l'aider	10
Pour chaque personnage qui a trouvé un moyen de participer à la représentation	10
Pour avoir trouvé le fabricant du poison	20
Pour avoir découvert le secret de frère Marcus	10
Pour avoir aidé à garder le secret de frère Marcus	15
Les personnages tuent/déjouent Karl Trois	5
Les personnages réussissent à surprendre la conversation des Hérauts dans le pavillon vert	10
Pour chaque acte de la pièce auquel le PJ a pris part	10
Arrêter les elfes sylvains	20
Arrêter de Trois	20
Sauver la vie de Karl ou de sa doublure	50
Vaincre tous les Hérauts	20
Bonne interprétation de son personnage	50–100

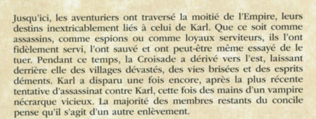


QUE LA MORT NOUS SÉPARE

« Tous ces discours sur les droits, le commerce et la liberté… c'est n'importe quoi. Ces fadaises ne sont qu'un masque de plus que portent les humains pour dissimuler leur avarice et leur détermination à trahir leur prochain. Les Marienburgeois ? Des bâtards sans honneur, tous autant qu'ils sont. »

— Othrun Karlikson, gladiateur nain

Chapitre VII



Tout au long de la campagne, des seigneurs vampires ont conspiré et comploté pour capturer le garçon indispensable à leurs projets pervers. Inspiré par une interprétation toute personnelle d'une ancienne prophétie, chacun d'entre eux voit l'apparition de l'enfant comme l'occasion de se couvrir de gloire et de prendre une place culminante lorsque le Champion de la Nuit s'assiéra sur le trône du monde. *Que la mort nous sépare* révèle un autre projet pervers, cette fois ourdit par Lydia von Carstein de Sylvanie.

Contexte de l'aventure

Jusqu'ici, les aventuriers ont traversé la moitié de l'Empire, leurs destins inextricablement liés à celui de Karl. Que ce soit comme assassins, comme espions ou comme loyaux serviteurs, ils l'ont fidèlement servi, l'ont sauvé et ont peut-être même essayé de le tuer. Pendant ce temps, la Croisade a dérivé vers l'est, laissant derrière elle des villages dévastés, des vies brisées et des esprits déments. Karl a disparu une fois encore, après la plus récente tentative d'assassinat contre Karl, cette fois des mains d'un vampire nécrarque vicieux. La majorité des membres restants du concile pense qu'il s'agit d'un autre enlèvement.

Bien sûr, Karl n'a pas été enlevé. Dans la confusion de la pièce, Karl s'est éclipsé, parcourant seul la forêt à la recherche d'un oracle de Talagaad appelé Madame Yaga. Plus tôt dans la soirée, Karl a reçu une vision qui lui a appris que Madame Yaga pouvait l'aider à retrouver sa mère. Karl a révélé sa vision à deux de ses conseillers : Helmut et frère Frederich de Morr. Karl a demandé à Frederich de l'escorter, incognito, à Talagaad et au retour, tandis que Helmut restait en arrière pour rassurer la Croisade durant son absence.

Le plan de Frederich consistait à évacuer Karl dans un cercueil percé de minuscules trous. Heureusement, personne ne s'est demandé pourquoi Frederich quittait soudainement le campement la nuit de la pièce, en conduisant un grand corbillard noir pour, sans doute, effectuer des rites funéraires. La ruse du cercueil assurerait le secret et éloignerait les fidèles indésirables. Karl n'a pas peur du cercueil sombre ; il a surmonté ses peurs durant son enlèvement des mains de Tobias. En fait, le voyage lui laisse un répit salvateur comparé à l'attention constante dont il est l'objet. L'intérieur rembourré du cercueil est même assez confortable.

Il est important de noter que la vision de Karl était en fait un rêve envoyé par la Sorcière Noire, projetant d'utiliser Madame Yaga comme moyen de découvrir le nom des conseillers de Karl. Avant que la Sorcière Noire ne puisse utiliser sa magie des rêves pour accéder à l'esprit d'une personne, elle doit d'abord connaître son nom. Les PJ en feront bientôt l'expérience.

Les prophéties vampires

Sur tout le Vieux Monde, les érudits de l'ancien Nehekhara travaillent à recomposer l'histoire de la Nécromancie. De nombreux rouleaux et hiéroglyphes ont été récupérés sur la Terre des Morts, mais ces artefacts sont souvent abîmés ou mal traduits, quand ils n'ont pas été volontairement cryptés par leurs auteurs d'il y a un millénaire. La nature ambiguë de ces documents a engendré des théories opposées concernant l'origine du vampirisme à Lahmia, l'exode des vampires vers le Vieux Monde et le grand prêtre des cultes mortuaires qui deviendra le Grand Nécromant Nagash.

En fait, un groupe déterminé d'académiciens travaille en secret pour débusquer la vérité derrière la légende de l'apothéose de Nagash. Après que le Grand Nécromant a été chassé de Khemri en -1650 CI, il a apparemment disparu de l'histoire écrite pendant presque cinq cents ans. En se basant sur des explorations récentes et des sources secondaires, la plupart des historiens s'accordent à dire que Nagash a atteint la divinité, érigé Nagashizzar et mené une grande guerre contre les skavens durant ces années égarées.

Les rouleaux de la cité nehekharéenne de Zandri relient l'apothéose de Nagash aux cinq lignées vampires. La traduction exacte de ces hiéroglyphes est sujette à débat, mais ils semblent indiquer




que la lignée de Nagash fut maudite par les dieux antiques, et que des conditions complexes doivent être réunies pour lever la malédiction. Les interprétations de la malédiction varient énormément selon la nationalité et la religion de l'interprète. Ce domaine d'érudition constitue un assemblage de demi-vérités historiques, de rumeurs et d'exégèse théologique que l'on appelle collectivement les prophéties vampires.

Bien sûr, les vampires sont rarement d'accord sur des sujets banals, et moins encore sur la véritable nature de leur malédiction ou, plus important encore, sur ce qu'il faut faire pour la lever. (Voir **Les prophéties vampires** dans l'**Introduction** pour les croyances des cinq lignées sur les prophéties.)

Les nomades Qu'rashi

Ayant précédemment découvert l'Élixir de Vie, Nagash avait plus de trois cents ans lorsqu'il fut chassé du Khemri. Le fameux élixir permit au prêtre de conserver sa jeunesse, mais il ne put le protéger de l'exposition au désert. Seule une rencontre fortuite avec une tribu de nomades sauva Nagash d'une mort certaine. La tradition orale Qu'rashi soutient que Nagash fut secouru et vécut parmi eux pendant un temps avant qu'ils ne découvrent sa véritable identité. Quand Nagash, toujours mortel, tomba amoureux d'une femme de la tribu, il se révéla aux anciens.

Initialement, les Qu'rashi étaient divisés, car ils étaient au courant de la disgrâce du grand prêtre. Mais Nagash incarnait les idéaux nomades de ruse et d'ingéniosité, sans compter que la tribu avait déjà profité de sa magie de fertilité. Bien que les Qu'rashi et Nagash étaient d'accord sur bien des points, le point de vue nomade sur la sacralité de la mort força les anciens à rejeter son élixir. Finalement, Nagash fut accepté dans la tribu comme membre à part entière et put épouser son véritable amour. Peu après naquit le dernier enfant du Grand Nécromant. Il est probable que cet enfant vécut et mourut sans jamais connaître l'importance de son tristement célèbre héritage.

Pendant cinquante ans, Nagash continua à boire l'élixir de longévité, évitant les ravages de l'âge. La tribu refusant d'utiliser son élixir, la femme de Nagash vieillit et mourut. Nagash avait le cœur brisé, son existence sans âge ne lui promettant qu'une éternité de chagrin. Il quitta les Qu'rashi et se mit à la recherche d'un moyen d'être réuni avec sa bien-aimée. Cela le mena au royaume de Morr.

Il est intéressant de noter que dans les nombreux volumes des mémoires de Nagash (tels qu'interprétés par Kadon), les habitants du désert ne sont mentionnés qu'une fois, et jamais par leur nom.

Nagash et l'Arbre de l'Espoir

Sur le bord du monde se tient un grand arbre qui porte les secrets cachés de la vie sur ses branches. La légende prétend que l'arbre est gardé par Morr et qu'il faut traverser son domaine avant de l'atteindre. Comment Nagash est arrivé à l'Arbre de l'Espoir reste un mystère. Seuls les plus grands champions de l'humanité se sont jamais tenus devant l'arbre, et on peut supposer que Morr refuserait le passage à Nagash. Néanmoins, des tablettes lahmianes récemment découvertes suggèrent que le Grand Nécromant est allé jusqu'à l'arbre et que c'est là qu'il a vécu son apothéose et atteint la divinité.

La malédiction des dieux antiques

Finalement, une fois Nagash parti, le culte mortuaire réformé reprit son statut respectable dans la société nehekharéenne. Mais au plus profond du culte soi-disant réformé, une cabale secrète loyale à Nagash et à personne d'autre continuait à comploter en son nom. Le grand prêtre W'soran braqua la reine Neferata contre les réformateurs. De nombreux félons furent bannis ou tués sur place. Après avoir éradiqué leur opposition, W'soran et la reine Neferata érigèrent le Temple du Sang, un point de ralliement pour les acolytes éparpillés de Nagash. Au cœur du temple, des esprits diaboliques travaillaient fiévreusement pour récupérer les secrets perdus de l'élixir de Nagash. Finalement, les cultistes réussirent en partie à copier la formule de Nagash, mais avec de terribles effets secondaires. L'élixir défectueux conféra un Neferata une forme limitée d'immortalité et un goût certain pour le sang humain.

Ce fut le début de l'âge des Vampires.

Les dieux de Nehekhara étaient en colère; leurs prêtres avaient été chassés de la ville ou leurs fidèles convertis à ce nouveau Culte du Sang. Les dieux vengeurs tinrent conseil, et maudirent Nagash et sa lignée pour avoir indirectement donné naissance à la menace vampire. L'engagement le plus souvent cité est celui de Ptra le dieu Soleil, monarque du panthéon, qui dicte que la lignée de Nagash n'aura pas d'enfants tant que Ptra régnera sur les cieux. Des variantes de la malédiction ont aussi été attribuées à Asaph, déesse Aspic ou à Phakth, le dieu Faucon, entre autres. Ironiquement, Nagash invoquera ces mêmes dieux pour commander les vampires contre les armées de Khemri.

Les trois retours de Nagash

Au cours du millénaire suivant, Nagash est revenu trois fois. Son premier retour advint quand une grande assemblée de Nehekharéens unifiés chassa le Culte du Sang de Lahmia. D'abord, Neferata et les vampires crurent que Nagash agissait dans leur intérêt. Ils avaient été humiliés par les Nehekharéens et avaient besoin de l'aide magique de Nagash pour leur contre-attaque à venir. Malheureusement pour Neferata et ses sbires, cette magie plaça également les vampires sous la coupe de Nagash. La contre-attaque échoua et les vampires furent repoussés vers le nord. Neferata et ses fidèles finirent par se libérer du contrôle direct de Nagash, mais sa trahison survit pour toujours dans la Malédiction du Sang. Lors de son deuxième retour, Nagash lança le Grand rituel et transforma le royaume de Neferata en la Terre des Morts. Nagash revint une fois de plus durant l'âge de Sigmar Heldenhammer.

Sigmar et le Grand Nécromant

La *couronne de Sorcellerie* de Nagash joua un rôle central dans la défaite du Grand Nécromant par Sigmar en 15 CI. Tout comme Kadon des années avant lui, Sigmar eut connaissance de l'histoire de Nagash simplement en portant la couronne d'âme forgée. Heureusement pour l'Empire, Sigmar n'était pas aussi facile à corrompre que Kadon, et il put retourner le savoir du nécromant contre lui. La défaite de Nagash fut la dernière grande bataille de Sigmar avant qu'il ne quitte l'Empire pour devenir un dieu. Les érudits prétendent que Sigmar a vu l'Arbre de l'Espoir lors de son voyage hors du monde, comme Nagash auparavant.

Les connexions directes entre Sigmar et Nagash sont niées avec véhémence par les érudits sigmarites. Quiconque suggère que Sigmar fut souillé par la *couronne de Sorcellerie* est accusé de blasphème. Cependant, la résurrection du grand théogoniste Volkmar après la Tempête du Chaos provoqua bien des murmures dans l'Empire. Tandis que la majorité des loyalistes d'Esmer préfèrent appuyer leurs attaques contre Volkmar en termes de souillure du Chaos, les théologiens sceptiques d'autres dieux, particulièrement ceux de Morr et Ulric, ont commencé à se demander si l'apothéose de Sigmar n'a pas eu un terrible coût moral.

Les rouleaux de Zandri

À la fin du XV[e] siècle, le prince tiléen Giovanni Lanfranchi fit par erreur accoster son armée de croisés sur la côte nord de Nehekhara. Ils pillèrent les tombes antiques de la cité de Zandri et en sortirent des monceaux d'or et de rouleaux datant du premier retour de Nagash. Lanfranchi mena ses troupes vers l'Arabie, sans porter attention aux rouleaux. Mais, des années plus tard, après s'être retiré des croisades, Lanfranchi traduisit les rouleaux de Zandri avec l'aide d'un prêtre morien, Anton Aethelbert. Leur contenu était particulièrement troublant.



Parmi les rouleaux se trouvait une série de témoignages cryptés écrits pour le roi Alcadizzar par ses grands prêtres. Ils dataient des environs de -1190 CI, juste après la chute de Lahmia. Alcadizzar était incité à déployer sa flotte et à chasser les vampires éparpillés, car parmi eux existait un individu pouvant annuler la malédiction des dieux antiques et amener les ténèbres sur le monde. Les grands prêtres avaient écrit : « *Tout en cherchant le Temple du Sang, des preuves furent découvertes qu'un sort cataclysmique serait libéré si la malédiction des dieux antiques était défaite.* » Seulement quarante ans plus tard, tout Nehekhara fut détruite par le Grand rituel de Nagash. Les survivants ayant eu vent des avertissements des grands prêtres pensèrent que c'était là le cataclysme qu'ils avaient prédit. Ils avaient tort.

L'identité du Lahmiane errant ne put être déterminée avec certitude, mais Aethelbert conclut que l'un des descendants de Nagash avait pu être oublié quand les dieux antiques avaient maudit sa descendance. Lanfranchi et son chapelain ont également découvert une série de codes numériques qu'ils ne réussirent pas à casser, mais que Lanfranchi incorpora dans un triptyque peint à l'intention des érudits futurs. Ces nombres représentent des mots de pouvoir codés, sacrés pour les vieux dieux nehekharéens. Ces mots sacrés furent prononcés par Nagash après son premier retour, et avec le pouvoir de l'*anneau de Vashanesh*, ils lui permirent de soumettre les vampires à sa volonté.

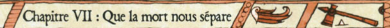
Prieuré de la Lance

Lanfranchi était sérieusement inquiet au sujet des parchemins de Zandri, et il employa sa considérable fortune à établir un ordre de chasseurs de vampires myrmidéens d'élite appelé le Prieuré de la Lance. Le quartier général de l'ordre était situé dans la ville de Lanfranchi, Monte Negro, près de Rémas. Une base fut également construite près du village de Siegfriedhof du Stirland, choisi pour sa proximité avec la Sylvanie, où Aethelbert pensait que Vashanesh, un rejeton connu de Nagash, se cachait. Le but véritable du Prieuré était bien caché, car si les vampires apprenaient qu'un descendant de Nagash avait échappé à la malédiction des dieux antiques, ils auraient tout fait pour le protéger. Le Prieuré de la Lance était brutal dans sa poursuite des descendants de Nagash, éliminant les druides, strigany ou émigrés d'Arabie pouvant être suspectés d'avoir une relation avec le Grand Nécromant.

À l'époque de la mort de Lanfranchi, le Prieuré de la Lance avait acquis une certaine notoriété. Anton Aethelbert, maintenant un saint et commandant de la forteresse de Siegfriedhof, mis en place une réforme de l'ordre sous la supervision d'un culte morien appelé la Confrérie du Suaire. La forteresse de Siegfriedhof fut convertie en abbaye, et la charte de l'ordre fut officiellement réécrite pour mettre en avant son rôle défensif. Officieusement, la Confrérie du Suaire reste un ordre agressif même de nos jours. Son mandat premier est de pourchasser et tuer les rejetons de Nagash. Des personnalités historiques célèbres ont fourni leur soutien durant les mille années d'existence du Suaire, y compris Leonardo da Miragliano et l'Impératrice Magritta Ire.

La Vieille Foi

Durant l'hystérie vampirique du XVIe siècle, les druides de la Vieille Foi furent exécutés pour avoir effectué des sacrifices sanglants similaires à ceux des nomades Qu'rashi. Les druides furent également associés aux Rois des Tumulus, les champions morts-vivants des tribus pré-impériales qui se levaient de leurs tertres pour punir quiconque s'aventurait sur leurs terres sacrées. De plus, un champ occulte de savoir druidique avait été lié aux prophéties vampires, le plus intrigant de tous associant le vieux dieu du soleil Oermath, ancien époux de la Terre Mère Ishernos, avec le dieu du soleil nehekharéen, Ptra. Les érudits avaient prétendu que la sœur d'Ishernos, une obscure déesse de la lune, avait offert l'apothéose à Nagash à cause de sa rivalité avec Oermath. Selon ces théories, le quatrième retour de Nagash impliquerait la restauration de la Terre Mère.



FAUSSE PISTE

Au final, les événements de ce chapitre ne servent qu'à éloigner les PJ du voyage de la Croisade vers Kislev. Si à un moment donné, les PJ perdent patience à suivre cette fausse piste, ne vous sentez pas obligé de mener cette aventure à sa conclusion. Déduisez simplement le coût du voyage et résumez le trajet de retour en quelques minutes de temps de jeu.



Trame de l'aventure

Après les événements de la pièce de Wolfenburg, une mission simple consistant à filer Karl devient une enquête compliquée. Leurs recherches amènent les personnages au sud, à travers Talagaad et Wurtbad, puis vers l'est le long du Stir jusqu'à Siegfriedhof, où ils rencontrent l'Ordre de Morr. Les informations obtenues à l'abbaye les mènent en Sylvanie et à une confrontation finale avec une baronne vampire appelée Lydia. Ensuite, les joueurs réalisent qu'ils ont suivi le mauvais garçon et qu'ils doivent se presser pour sauver le bon Karl à Kislev. Pour un guide détaillé des pistes et intrigues secondaires de cette aventure, consultez l'encart **Rouleaux anciens, pierres sacrées et peintres morts**, page 225.

Options de trajets et de rythme

Les lieux de ce chapitre se suivent selon un trajet linéaire, nécessitant trois à quatre semaines de voyage en jeu. Avec un peu de préparation, le trajet des PJ peut être modifié pour se diriger à l'est à partir de Wolfenburg, puis au sud, plutôt que d'abord au sud, puis à l'est. Remplacez Talagaad par Küsel, Hermsdorf/Wurtbad par Stahlhof et Siegfriedhof par Essen. Vous pouvez également déplacer le château de Lydia plus près de Waldenhof ou d'Eschen. Si vous utilisez *Que la mort nous sépare* en dehors de la région de la campagne *Les Mille Trônes*, des aventuriers venant de la région d'Aldorf pourraient voyager le long du Talabec vers Talagaad et continuer à partir de là. Dans tous les cas, les voyages de l'aventure peuvent être écourtés pour donner plus d'élan.

Jouer en scénario isolé

Que la mort nous sépare peut être joué comme une aventure isolée, en trois à quatre séances. Le texte suivant peut être lu aux joueurs pour les informer sur la situation. Notez que ce résumé est légèrement modifié pour des raisons de simplicité.

Il y a deux mois, un groupe sécessionniste du culte de Sigmar est apparu à Marienburg, voyageant dans une grande caravane. Au centre de la croisade se trouvait un jeune garçon appelé Karl, prétendument la réincarnation de Sigmar. Karl prêchait la tolérance et la compassion, et sa Croisade acquit des fidèles à un rythme époustouflant. Après son pèlerinage à l'est vers Altdorf et Middenheim, la croisade se repose à l'extérieur de Wolfenburg, la capitale ravagée d'Ostland. Parmi les tentes du campement tentaculaire, l'histoire du garçon allait enfin être révélée sous la forme d'une pièce de théâtre jouée par un groupe de mimes, les Hérauts d'une Aube Nouvelle. Alors que la pièce approchait de sa conclusion, la violence se déchaîna sur scène et le public fut plongé dans la confusion par des effets pyrotechniques. Quelqu'un avait saboté la pièce, et quand la fumée se fut dissipée, Karl n'était plus là.

Vous êtes arrivé à Wolfenburg il y a quelques nuits, désirant une audience avec Karl. Le concile du culte du garçon est indisponible, mais vous avez réussi à attirer la sympathie d'un des premiers conseillers de Karl, un homme appelé Helmut. Nous sommes maintenant le matin suivant la disparition de Karl et Helmut vous rend visite pour une affaire urgente.

Accroches d'aventures supplémentaires

En plus des factions que vous avez créées ou utilisées dans le **Chapitre VI**, il y a deux factions sigmarites supplémentaires qui peuvent servir d'accroche aux PJ. Elles sont engagées dans une dispute doctrinale au sujet de la résurrection de Volkmar et la nature de l'apothéose de Sigmar. L'une ou l'autre de ces factions peut engager les PJ pour récupérer le panneau de Sigmar du triptyque de Lanfranchi, volé aux Crânes une semaine avant la pièce. Si les PJ ont perdu la confiance d'Helmut et n'ont pas sympathisé avec un autre conseiller de Karl, l'accroche du triptyque est la meilleure option. Une troisième accroche est disponible pour les équipes qui ont sympathisé avec Ahmed dans un chapitre précédent. Les PJ peuvent être engagés par sa mère pour visiter Talabheim et servir de gardes du corps à Ahmed jusqu'à ce que l'Ordre de Morr décide de la façon de procéder. La mère d'Ahmed paye les PJ en marchandises exotiques.

Les Flagellants sigmarites du Crâne

Type de faction: religieuse
Taille de la faction: 21 (grande)
Particularité de la faction: fanatiques
Membres: 12 Fanatiques, 8 Flagellants
Dirigeant: Érudit

Les Crânes sont une bande de dévots écumant de rage, dirigés par le génie fou Ludwig Buchholz. On entend leurs cris par-dessus le brouhaha de la foule, mais Ludwig est un érudit serein qui faite rarement des apparitions en public. Autrefois un académicien et théologien renommé de Nuln, Ludwig a acquis il y a trois ans le panneau de Sigmar du triptyque de Lanfranchi, et les découvertes qui ont suivi l'ont rendu fou. Selon l'exégèse personnelle des textes sacrés sigmarites, le fameux héros fut souillé par la *couronne de Sorcellerie* de Nagash avant son ultime départ de ce monde. La récente résurrection du grand théogoniste Volkmar fournit des preuves convaincantes d'une théorie que Ludwig suspectait déjà. Il a pu acquérir des convertis grâce à ses discours clairs et bien documentés.

Les PJ peuvent être présentés à Ludwig par **Ernst Krantz** à Wolfenbrug (**page 172**). Les ressources de Ludwig sont limitées, mais il est prêt à payer 50 co pour le retour du triptyque de Lanfranchi récemment dérobé. Ludwig sait que le voleur est un cultiste du sang du Corpus Aeternum venu de Wurtbad, et il révèle cette information aux PJ s'ils semblent approuver sa cause.

Ironiquement, Ludwig n'a jamais eu l'intention de créer un culte de blasphémateurs. Sa propre foi en Sigmar est forte, mais le vénérer ouvertement après de telles proclamations hérétiques attirerait des accusations de nécromancie. Ludwig a donc préféré se déclarer athée. Il espère que les sigmarites accepteront un jour la souillure de leur dieu et modifieront leur doctrine en conséquence.

Les membres de la faction du Crâne sont principalement d'anciens prêtres qui ont perdu la foi en Sigmar face aux avancées continuelles du Chaos. Ils ont été convaincus par Ludwig que Sigmar a été corrompu par la magie noire avant d'atteindre la divinité. Ils sont habillés des robes en loques décorées de crânes et portent des fléaux rudimentaires. Les Crânes s'opposent souvent aux autres factions, et leur effectif serait plus élevé s'ils ne subissaient pas régulièrement des pertes.

Les Marteaux vertueux de Sigmar

Type de faction: religieuse
Taille de la faction: 82 (très grande)
Particularité de la faction: dirigeants pompeux, mais populaires
Membres: 57 Initiés, 10 Prêtres, 9 Hors-la-loi, 6 Nobles
Dirigeant: Prêtre consacré

Les Marteaux vertueux de Sigmar sont une faction aux bases financières solides de loyalistes de Volkmar dirigés par le prélat Jan Richter, l'un des conseillers les plus proches du grand théogoniste. La directive première des Marteaux est de défendre le grand théogoniste Volkmar contre les accusations de souillure du Chaos après sa résurrection controversée durant l'Incursion du Chaos.

Les Marteaux vertueux sont engagés dans une féroce guerre de propagande avec les Crânes. Leur inimitié a parfois basculé dans la violence, mais autant que possible, Jan Richter préfère contrer les affirmations hérétiques des Crânes par un débat raisonné plutôt que par la force. Secrètement, Richter a peur que Sigmar puisse réellement avoir été souillé par la *couronne de Sorcellerie*. Obtenir le panneau du triptyque de Lanfranchi pourrait limiter l'expansion de l'enseignement blasphématoire de Ludwig.

Richter peut contacter les PJ en personne s'ils se sont particulièrement fait remarquer au campement des croisés. Il se comporte comme un noble arrogant et est en permanence accompagné par un minimum de deux hérauts porteurs de bannières. Richter offre aux PJ une importante somme d'or pour récupérer le tableau, mais il évite de donner un nombre exact. Notez que l'apparition surprise de Richter à la fin du **Chapitre VII** peut avoir lieu que les PJ acceptent de travailler pour lui ou pas.

La majorité des Marteaux sont des initiés et des prêtres qui furent écartés du clergé par le remplaçant de Volkmar, le grand théogoniste Esmer. Parmi les Marteaux se trouvent également plusieurs nobles du Reikland et une poignée de criminels endurcis qui ont bénéficié d'une clémence en se mettant au service de Sigmar. Seule la moitié des Marteaux voyage avec la Croisade de l'Enfant à un moment donné. Les membres restant servent ailleurs comme agents (voir **Ollo Veorhoven** à Wolfenburg, **page 172**) ou transmettent des messages entre Richter et les prêtres qui le conseillent.

LE CODE LANFRANCHI

Le **Chapitre VII** commence hors de Wolfenburg, après les tristes événements de la pièce. Karl a disparu et les aventuriers sont contactés par l'un de ses conseillers, Helmut, avec des informations sur son emplacement.

L'offre d'Helmut

Les PJ sont peut-être les seules personnes en qui Helmut a confiance dans le campement. Anxieux, il aborde les PJ le matin suivant la disparition de Karl.

« Bonjour, mes amis. Quel bazar hier, n'est-ce pas? Je vais aller droit au but. Je viens vous voir, ce matin, avec une confession et une requête. Êtes-vous seuls? Bien.

Karl n'a pas été enlevé pendant la pièce. Il s'est éclipsé avec l'aide de frère Frederich, un prêtre aîné de Morr. Karl a eu une vision qui l'a convaincu de se rendre à Talagaad pour recevoir une leçon sur un sujet d'une grande importance à ses yeux, de la bouche d'un oracle du Petit Kislev. Le nom de cette femme est Madame Yaga, ou quelque chose de ce genre. Le frère Frederich a caché le garçon dans un corbillard noir et le transporte sous le prétexte du devoir funéraire. Bien, je ne nie pas l'ingéniosité du prêtre, mais j'ai des réserves sur sa compétence et, maintenant que j'ai été impliqué dans ce plan, peut-être également sur ses motifs. Bien que notre merveilleux garçon ait insisté pour voyager sans escorte, cela soulagerait mes soucis si vous acceptiez de suivre la voiture et de vous assurer de sa sécurité. Je peux vous payer dix couronnes d'or chacun et vingt autres au retour de Karl. »

Si les PJ ne possèdent pas leur propre moyen de transport, alors Helmut leur achète une place sur un coche de la compagnie des Tunnels. Les cochers ont reçu un pot-de-vin pour garder l'œil sur le corbillard de frère Frederich, alerter les PJ quand ils l'aperçoivent, puis le suivre. Tout voyage supplémentaire hors de l'aller et retour à Talagaad devra être payé par les PJ, mais Helmut les assure qu'il les remboursera. Il ne demande qu'une facture tamponnée par la compagnie de coche indiquant le prix total.

Voyager à Talagaad

Le trajet de Wolfenburg à Talagaad prend six jours par coche. La première partie dure trois jours et suit la route de Hergig vers le sud à travers des villages dévastés. Chaque nuit, les PJ peuvent trouver à se loger dans une des auberges bordant la route (pour plus d'informations, voir **Logement** dans *WJDR*, page 121, ou **Hôtellerie** dans l'*Arsenal du Vieux Monde*, page 88). Pendant que Karin et Lothar se procurent des chevaux frais à Hergig, les PJ ont environ une heure pour faire les magasins. À partir de Hergig, la route va vers l'ouest à travers toujours plus de dévastation avant de

LES COCHERS DES TUNNELS

Cochers, homme et femme

Karin et Lothar travaillent sur le circuit Wolfenburg-Wurtbad depuis des années et connaissent tous les relais de poste du trajet. Ils agrémentent leur maigre salaire en acceptant quelques travaux au noir, court-circuitant le bureau de voyage de Talabheim. Habituellement, Karin est le postillon montant le premier cheval tirant l'attelage, tandis que Lothar conduit depuis le banc. Ils possèdent une copie contrefaite du tampon des Tunnels pour les courses spéciales comme celle-ci. Karin est une rousse pragmatique; Lothar a un visage ridé au-delà de ses années. Ils inventent constamment des blagues salaces, dont ils partagent les meilleures avec leurs passagers, mais leur relation est entièrement platonique.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34	39	30 (3)	32 (3)	26 (36)	29	31	31

Compétences: Commérage (Soc), Conduite d'attelages (F), Connaissances générales (Empire) (Int), Équitation (Ag), Langue (reikspiel) (Int), Marchandage (Soc), Orientation (Int), Perception (Int), Soins des animaux (Int)
Talents: Acuité auditive, Dur à cuire, Grand voyageur, Maîtrise (armes à poudre)

Combat
Attaques: 1; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 11
Armure (moyenne): gilet de mailles et veste de cuir (bras 1, corps 3)
Arme: tromblon et munitions pour 10 tirs (1d10+3 ; portée 32/— ; rechargement 3 actions complètes; à mitraille), arme à une main (épée) (1d10+3)

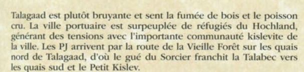
Dotations
Les deux cochers portent des uniformes gris constitués de pourpoints, de braies, de bottes de cuir noires et de capes en laine. Ils ont chacun un cor de poste en bronze, 3 co et 11 pa. Un coffre-fort caché sous le banc du coche contient un tampon des Tunnels et 20 co qu'ils emploient pour les pots-de-vin.



tourner au sud par la route de la Vieille Forêt vers Talagaad. Les PJ devraient arriver dans la ville portuaire en début de soirée de leur sixième jour.

Chevaux frais à Hergig

Les PJ n'ont pas beaucoup de temps pour explorer les restes calcinés de la capitale du Hochland. Il n'y a de toute façon plus grand-chose à voir. La population réduite de Hergig est constituée de travailleurs, de marchands et d'artisans engagés dans la reconstruction du fort endommagé du comte Ludenhof et de la porte du pont est, tous deux cernés par les échafaudages. Le trafic passant par Hergig se concentre sur le district du Vieux Marché, qui a été presque totalement restauré et abrite le relais de poste de l'*Âne de Bois*. Tous les achats que les PJ pourraient effectuer se limitent à des marchandises communes.



Talagaad et Talabheim

Talagaad est plutôt bruyante et sent la fumée de bois et le poisson cru. La ville portuaire est surpeuplée de réfugiés du Hochland, générant des tensions avec l'importante communauté kislevite de la ville. Les PJ arrivent par la route de la Vieille Forêt sur les quais nord de Talagaad, d'où le gué du Sorcier franchit la Talabec vers les quais sud et le Petit Kislev.

Au-delà de Talagaad, le cratère du Taalbastion s'élève dans la forêt, abritant la cité de Talabheim en son sein. Les PJ ne resteront probablement pas longtemps après leurs visites chez Madame Yaga et au temple de Morr. C'est pourquoi seulement quelques endroits sont inclus. Vous trouverez des détails supplémentaires sur Talabheim et Talagaad dans *Terreur à Talabheim*.

Karin et Lothar passent leur temps au *Chat à Dix Queues*, une auberge célèbre et de mauvaise réputation, jusqu'à ce que l'équipe soit prête à partir. Les PJ se renseignant sur le Petit Kislev ou Madame Yaga sont dirigés vers la taverne *La Balalaïka*. Traiter avec un des dockers kislevites leur fournit un guide personnel jusqu'à la maison de Madame Yaga, pour une petite rémunération d'une pistole d'argent. Flâner dans le Petit Kislev sans guide peut attirer l'attention d'un pickpocket, qui vole la bourse d'un PJ choisi au hasard sur un **test opposé** confrontant le **test d'Agilité** (40) du détrousseur contre le **test de Perception** de sa victime. Si le pickpocket est pris, il se met à plat ventre et mentionne ses trois femmes, ses huit enfants affamés et sa vieille mère.

1. *La Balalaïka*

La Balalaïka est une taverne kislevite traditionnelle servant du hareng mariné, un kvas fort et d'autres spécialités du Kislev. Madame Yaga est populaire chez les clients du quartier. Ses prédictions sont incroyablement exactes et les PJ n'auront aucun mal à obtenir le chemin de sa maison. L'endroit est également parfait pour placer les graines d'autres aventures. Tous les **tests de Commérage** réalisés ici sont **Assez difficiles (–10)** si les personnages ne parlent pas kislevien, mais passent à **Assez facile (+10)** si la commère rejoint les clients dans une de leurs chansons à boire braillardes. Seuls les résultats donnés sous les en-têtes « général » ou « Kislevites » peuvent être obtenus ici.

2. Madame Yaga

La modeste demeure de Madame Yaga est tapie au fond d'une allée. Un adolescent appelé Yuri, assis sur le perron, gère ses clients. Il informe les PJ que Madame Yaga est occupée, mais prend le nom d'un personnage (c'est important!) et recommande qu'ils attendent deux heures à *La Balalaïka*. Yuri ne se souvient pas de Karl, mais de nombreux garçons viennent voir Madame, et elle seule pourra leur dire avec certitude.

COMMÉRAGES À TALAGAAD

Général

- Le prix de la carpe fumée va certainement s'envoler cet hiver. Faites autant de réserves que vous le pouvez.
- Le grand théogoniste a rejeté la prétention de Karl d'être Sigmar réincarné. Les agents d'Altdorf travaillent à discréditer ses fidèles.
- Certaines personnes disent qu'un noble de Talabheim offre un refuge au comte électeur Feuerbach, qui est rentré secrètement de la guerre horriblement muté.

Réfugiés du Hochland

- Les dockers kislevites volent de la nourriture et des marchandises envoyées par l'Empereur pour soulager la faim des réfugiés.
- De nouvelles maladies se répandent depuis la dévastation du Hochland, et les médecins ne savent pas comment la soigner.
- Quand Hergig sera reconstruit, le comte électeur Feuerbach a l'intention de payer ses dettes en vendant les terres des Hochlanders de retour n'ayant pas leurs titres de propriété en bonne et due forme.

Kislevites

- Un chien démon appelé Givre Noir hante les plaines du Kislev. On raconte que quiconque croise son regard meurt.
- Les marchands de Talabheim prévoient de remplacer les « travailleurs kislevites paresseux » par des Hochlanders désespérés et peu exigeants.
- Le gouverneur de Praag est victime d'un chantage de l'un de ses propres boyards qui sert les Puissances de la Déchéance.

En revenant plus tard, les PJ sont admis dans un logement d'une pièce, plongé dans la pénombre et les vapeurs d'encens. Madame Yaga est une vieillarde ridée au long nez, des plumes tressées dans ses cheveux. Personne dans le Petit Kislev ne connaît la véritable source de ses capacités, mais on dit qu'elle communie avec les esprits de la nature. Dernièrement, la Sorcière Noire du Kislev a hanté les rêves de Madame Yaga, et bien que l'oracle soit conscient de sa présence, elle ne comprend pas les motifs de la sorcière. Yaga est donc particulièrement prudente.

Avez-vous été envoyé par quelqu'un, ou venez-vous de votre propre volonté?

Si les personnages répondent qu'ils ont été envoyés, Madame Yaga demande le nom de leur employeur. Si les personnages mentent, ils doivent réussir un **test de Charisme opposé** contre le **test d'Intelligence** (53) de Madame Yaga, ou elle détecte la tromperie. Les menteurs n'ennuient pas Yaga; elle se contente de leur donner de mauvais conseils. Une fois assurée que les PJ ne sont pas des espions, Yaga effectue sa première lecture. Elle arrange un motif de brindilles noueuses, de graines et d'herbes sur la table, puis demande à l'un des PJ de s'avancer. Si les personnages s'impatientent, ils peuvent lui demander si Karl est déjà passé.

Karl? Quel Karl? Le Karl poissonnier à Vasil? Ou est-ce le Karl qui boite et qui m'a questionné sur son véritable amour? Non? Alors, peut-être s'est-il présenté sous un autre nom. À quoi ressemblait ce garçon? Quel âge? Est-il en danger?

Si les PJ disent à Yaga que Karl mène la Croisade de l'Enfant, elle répète qu'elle ne l'a pas vu, car elle aurait certainement été marquée par une telle présence. Si les PJ ont menti au départ, elle leur conseille de se renseigner sur Karl aux Gredins (**lieu 3**), où opèrent d'autres oracles moins compétents. En tout cas, elle ne donne aucune information sur Karl, puisqu'elle ne l'a pas vu. Elle invite plutôt les PJ à poser des questions sur leurs propres destins.

TROIS CULTISTES, DEUX GARÇONS ET UN PRÊTRE

Pour l'instant, Karl n'est pas encore arrivé à Talagaad car le corbillard de frère Frederich a perdu une roue à trente kilomètres au sud de Hergig. Heureusement, il y avait une ferme à seulement trois kilomètres. Pendant que le fils aîné du fermier réparait la roue, Karl jouait avec les autres enfants. Ils s'amusaient tous tellement que Karl a décidé de rester, et qui peut refuser une récréation à l'Élu de Sigmar? Vous pouvez ajuster la durée du séjour de Karl et Frederich à la ferme Gruyer. Karl arrive à Talagaad approximativement deux jours après le départ des PJ (qui pourchassent le mauvais garçon). Donc, Karl ne peut être intercepté que si les PJ l'attendent à Talagaad.

L'enfant kidnappé est un strigany appelé Ahmed, le même garçon que les PJ ont probablement déjà rencontré plusieurs fois dans la Croisade. Lydia pense qu'il est un rejeton de Nagash et le sujet des prophéties vampires. Quand on a découvert qu'un culte du sang de Nagash appelé le Corpus Aeternum cherchait Ahmed, sa mère Suri a confié sa protection au culte de Morr de Talabheim. Avant l'arrivée des PJ à Talagaad, l'assassin en chef du Corpus Aeternum a infiltré le temple de Morr, tué le prêtre et enlevé Ahmed en le déguisant en un charbonnier au visage couvert de suie. Dans ses derniers instants, le prêtre a laissé des indices sur les prophéties vampires. L'assassin en fuite, Farouk, a dit à Ahmed qu'il l'emmenait à Mama Raluca, une amie de sa mère, ce qui fait qu'il se tient tranquille pour l'instant.

Les PJ souhaitant se faire lire l'avenir doivent fournir leur nom et leur signe astral (le signe astral est déterminé durant la création du personnage, voir *WJDR*, page 25). S'ils acceptent, les PJ s'assoient un par un à la table, pendant qu'un encens musqué brûle dans une assiette en bois. Ci-dessous se trouvent quelques exemples de lectures que peut donner Madame Yaga. Notez que les PJ ayant menti sur leur présence recevront une lecture erronée.

Celui que vous cherchez n'est pas celui que vous êtes destinés à trouver. Apprenez à aimer les laids et savourer les plaisirs simples; puis le bonheur sera à votre portée.

Je vois de grands dangers. Sous la montagne se trouve un lac stagnant près d'un puits insalubre. C'est là que se jouera votre destin. La peur est votre pire ennemi.

Avant le grand mariage, vous devez faire connaissance avec la mariée. Alors, vous saurez comment procéder. Ne vous laissez pas duper par votre vanité.

N'ignorez pas celui qui vous a précédé et qui vous a ouvert le chemin. Quand vous arriverez à l'arbre, comprenez que le chemin ne mène que là où votre éclaireur est déjà passé.

(Fausse lecture) Explorez chaque grotte, car l'une d'entre elles contient un trésor sans gardien. Ne dormez pas sur le dos, ou vous pourriez vous étouffer en avalant votre langue.

(Fausse lecture) Le signe du Corbeau est suspendu au-dessus de votre tête comme une épée. Brisez l'aile de l'oiseau, si vous en avez l'occasion, et votre sinistre destin sera différé.

Madame Yaga demande 5 pa aux non Kislevites pour ses lectures et considérablement moins pour ses compatriotes. Yuri prend le paiement à la porte. Alors que les PJ se préparent à partir, le sol tremble légèrement, et Yaga se fige: elle reçoit une vision, bien que ce ne soit pas exactement celle que cherchent les PJ.

Attendez. Je vois un garçon; il est en grand danger! Les hommes aux faces de suie l'ont arraché au jardin de pierres. Si vous vous dépêchez, vous pouvez le rejoindre à temps!

Puis, Yaga s'affaisse dans sa chaise. Yuri explique que quand cela arrive, elle se réveille des heures plus tard sans aucun souvenir de ses paroles. La vision se réfère au temple de Morr à Talabheim, où un assassin déguisé en charbonnier a tué un prêtre et enlevé le garçon Ahmed il y a quelques heures. Yaga a reçu un puissant présage de Morr.

- Avec un **test Assez facile (+10) de Connaissances générales (Empire)**, les personnages se souviennent que l'on désigne souvent les cimetières comme des « jardins de Morr ». N'importe quel passant peut indiquer le temple (**lieu 4**). Il faut une demi-heure pour gravir le chemin du Sorcier, redescendre de l'autre côté du cratère dans Talabheim et filer jusqu'au temple.

- Un autre **test de Connaissances générales (Empire)** peut être joué pour réaliser que « face de suie » est un terme argotique pour un charbonnier. La plupart des citoyens connaissent le puits de brûlage (**lieu 5**) juste au sud de Talagaad, puisque sa fumée dérive par intermittence en ville depuis une semaine.

Si les PJ ratent ces deux **tests de Connaissances générales**, ils ne sauront peut-être pas quoi faire. Ils peuvent obtenir les mêmes informations par des **tests de Commérage** ou en demandant aux cochers des Tunnels. Cependant, si les PJ reportent leur visite au temple par plus d'une heure, la scène du crime aura déjà été nettoyée.

3. Les Gredins

Les visiteurs approchant par la porte nord doivent passer par les Gredins, comme l'appellent ses habitants. Ce camp de réfugiés délabré contient plus d'un millier de Hochlanders déplacés par l'Incursion du Chaos. Les personnages à pied sont submergés par 2d10 hommes, femmes et enfants faméliques suppliant qu'on les aide.

Si les PJ sous-entendent aux réfugiés que Karl pourrait être à Talagaad, la rumeur se répand comme un feu de brousse. Un groupe de 2d10 réfugiés insiste pour suivre les PJ dans l'espoir de recevoir la bénédiction de l'Enfant. Ces suppliants sont de piètres combattants et seront plus une gêne qu'une aide significative. Utilisez le profil du **Mendiant**, page 232 de *WJDR*. Aucun des oracles charlatans des Gredins n'a vu Karl, quoique cela coûte quelques sous de l'apprendre.

4. Temple de Morr

Le temple est formé d'un mausolée sous un dôme entouré de rangées de statues de squelettes ailés portant des faux. Le temple est protégé par une grille en fer couverte de roses noires. Le portail extérieur est ouvert, et un garde surveille l'entrée du mausolée. Un **test de Charisme** ou un **test Assez facile (+10) d'Intimidation** est nécessaire pour que le garde laisse passer les PJ. Mentionner le frère Frederich ou une « affaire liée au crime » permet d'entrer automatiquement.

À l'intérieur, une foule de prêtres, de gardes et de d'agents municipaux se tiennent en un large cercle, parlant fort et ignorant l'approche des PJ. Au centre de la pièce, un prêtre morien assassiné est allongé dans une flaque de sang. La scène du crime a été fermée par une corde le temps que la garde la nettoie. Le prêtre mourant a laissé un certain nombre d'indices pour ses collègues, dont les PJ peuvent en reconnaître une partie.

- *Il croise les jambes et tourne la tête de côté, une main pliée sur la poitrine et l'autre étendue sur le côté.* Les personnages ayant la compétence **Connaissances académiques (arts ou théologie)** peuvent reconnaître la pose comme celle souvent donnée aux statues de Myrmidia, la déesse tiléenne de la guerre (sans sa lance et son bouclier). Une vieille fresque célèbre du temple myrmidien de Wurtbad représente la déesse prenant cette pose devant l'Arbre de l'Espoir.
- *L'index de sa main tendue pointe vers le sud-est, où se trouve une statue en mauvais état de l'Arbre de l'Espoir.* Les personnages ayant la compétence **Connaissances académiques (théologie)** peuvent tenter un **test Facile (+20)** pour se souvenir que l'on dit souvent que Sigmar a vu l'Arbre de l'Espoir flétri (voir **Les prophéties vampires**, page 192) avant de quitter le monde pour la divinité.
- *Un ensemble de formes géométriques a été dessiné sur le sol avec du sang*, donnez l'**aide de jeu 22** aux joueurs. Les personnages ayant la compétence **Connaissances académiques (ingénierie)** peuvent tenter un **test Assez facile (+10)** pour reconnaître la combinaison sous-jacente de rectangles et de triangles comme le « *modèle de Miragliano* », la clé d'un des principes fondamentaux de l'ingénierie (quoiqu'elle échappe à la plupart des ingénieurs). Les personnages ayant la compétence **Connaissances académiques (philosophie, runes ou science)** peuvent tenter un **test Assez facile (+10)** pour réaliser que les sept cercles reliés sont une rune de vie que l'on trouve couramment sur les obélisques de la Vieille Foi. Des motifs similaires sont toujours utilisés dans les sciences naturelles pour schématiser la taxonomie (la classification des espèces). Le modèle a été adopté par les philosophes naturalistes pour expliquer les structures de la logique et de la rhétorique.

Laisser environ trente secondes aux joueurs pour recopier le tracé ensanglanté avant qu'un sergent du guet ne les refoule à la porte.

5. Le puits de brûlage

Juste au sud de Talagaad se trouve un campement de charbonniers. Les cultistes du Corpus Aeternum, un groupe sinistre ayant ces propres plans et théories sur Nagash, se sont installés là clandestinement depuis quelques jours. Si les PJ se renseignent sur des activités suspectes, ils doivent effectuer un **test Assez difficile (-10) de Commérage**. Les charbonniers se trahissent rarement les uns les autres, et les pots-de-vin sont nécessaires pour obtenir des informations en cas de test raté.

> ***Il y avait des charbonniers qui partageaient une tente, mais ils ne semblaient pas travailler beaucoup. Ils étaient deux ou trois, je pense; je n'ai pas vraiment fait attention à eux. Récemment, deux d'entre eux ont fait leurs bagages et sont partis au sud en chariot. Un troisième charbonnier est passé dans le campement quelques heures plus tard avec un garçon que nous avons pris pour son fils, même si nous ne l'avions jamais vu auparavant. En voyant que ses amis étaient déjà partis, il les a suivis à cheval. Il paraissait pressé. Je dirais qu'il est parti par là, au sud sur la route de la Vieille Forêt.***

Des joueurs malins pourraient se demander comme des charbonniers ont résisté au charisme de Karl. Si les joueurs se doutent déjà que le garçon n'est pas Karl, alors vous pouvez les garder sur cette fausse piste en faisant faire un commentaire adapté au prochain PNJ (comme « *Il avait l'air d'un gamin vraiment spécial, pour sûr* »).

DESTINATION WURTBAD

L'équipe ne manque plus de raisons de prendre la route de la Vieille Forêt. Karin et Lothar les attendent toujours au *Chat à Dix Queues*. Si les PJ demandent à être emmenés au sud, les cochers voudront être payés en pièces. Le montant est ajouté à la facture pour le remboursement d'Helmut. Le tarif est de 7 co par jour avec une surcharge de 3 co pour un départ de nuit. Le voyage jusqu'à Wurtbad prend cinq jours par coche. Si les PJ refusent de payer les cochers, ils peuvent marcher, ce qui double le temps de trajet ou acheter leur propre moyen de transport (voir *WJDR*, page 119).

À la poursuite des cultistes

Le Corpus Aeternum a au moins deux heures d'avance sur les PJ, peut-être plus. Jorgen et Jamal ont chargé leur chariot de provisions, puis attendu Farouk à un endroit prédéterminé. Les cultistes conduisent toute la nuit pour mettre le plus de distance possible entre eux et Talabheim, bien qu'ils ne réalisent pas qu'ils sont suivis. Vingt-quatre kilomètres au sud-est de Talagaad, au pied sud du cratère de Talabheim, se trouve le village de Waldfärhte. Si Karin et Lothar ont conduit toute la journée, ils n'iront pas plus loin avant de devoir laisser leurs chevaux se reposer. Il y a une auberge à Waldfärhte appelée *Le Coude de la Comtesse*, où les cultistes se sont arrêtés pour manger, toujours déguisés en charbonniers. L'aubergiste révèle que les hommes sont partis avec empressement vers le sud, avec un enfant effrayé et épuisé. « *Par Taal, l'est trop jeune pour travailler si dur, c't'un crève-cœur.* »

Après Waldfärhte, il y a deux villages (Liebstedt et Warghafen) avant que la route de la Vieille Forêt entre dans les collines boisées de Färlic. Les relais de poste de la région sont palissadés pour se protéger contre les nombreux clans de bergers devenus hors-la-loi. Malgré le regain d'attention des patrouilleurs, les postes de douane désertés sont un spectacle courant. La route de la Vieille Forêt est cahoteuse, empêchant de dormir en chemin. À chaque auberge, les charbonniers ont été vus passer au moins une demi-journée auparavant. L'équipe peut se presser (voir **Par monts et par vaux** dans le **Chapitre V**, page 133) et remonter l'avance de Farouk, mais Karin et Lothar ne blesseront pas leurs chevaux. Si les PJ ne peuvent pas réduire l'avance des cultistes, Farouk garde la tête jusqu'à Hermsdorf. Par contre, la Sorcière Noire rattrape les PJ pendant le trajet.

Rêver en noir et blanc

Durant la deuxième ou la troisième nuit en route pour Wurtbad, la Sorcière Noire commence à sonder les rêves des PJ. Seuls les personnages qui ont révélé leurs noms à Madame Yaga reçoivent une visite, en commençant par le premier PJ à avoir donné son nom, puis continuant dans l'ordre. Si le nom d'Helmut (ou d'un autre employeur) a été donné à Madame Yaga, alors il est sondé pendant la deuxième nuit à la place d'un PJ; cependant Helmut résiste à sa magie. Pour éviter d'encourir la colère de Morr, la Sorcière Noire ne sonde qu'un individu par nuit. Si aucun des PJ n'a donné son vrai nom à Madame Yaga, la Sorcière Noire ne leur rend pas visite.

Chronologie des rêves

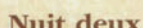
Les rêves devraient suivre cette chronologie, à peu de chose près.

Nuit une

Madame Yaga est sondée. La Sorcière Noire extrait les noms du subconscient de Yaga, mais elle est déconcertée par la vision de Morr concernant Ahmed, que l'oracle réexamine dans son sommeil.







Nuit deux

Helmut est sondé. Si les PJ n'ont pas donné le nom de leur employeur à Yaga (ou s'ils ont donné un faux nom), alors un PJ est sondé à la place, comme dans la nuit trois. Karl arrive à Talagaad et rend visite à Yaga pendant la journée.

Nuit trois

Le premier PJ est sondé. Si les PJ n'ont pas donné le nom de leur employeur à Yaga, alors c'est le deuxième PJ qui est sondé.

Lisez le texte suivant aux PJ sondés.

Tu es debout sur une vaste plaine blanche où convergent un millier d'escaliers. Au-dessus de toi, des centaines de marches noires s'étendent à l'infini dans l'espace blanc. Au-dessous, des centaines d'escaliers blancs descendent dans un vide noir. Sur l'escalier noir, une silhouette s'approche, ta mère. Elle ressemble tout à fait à tes souvenirs, si ce n'est qu'elle est entièrement en **(tirez sur la Table 7-1 : Matériau aléatoire de la mère onirique*)*. *Elle s'arrête pendant un moment à la grande convergence, puis parle : « Je m'en vais, maintenant ». Elle descend alors l'un des escaliers blancs.***

TABLE 7-1 : MATÉRIAU ALÉATOIRE DE LA MÈRE ONIRIQUE

Jet	Résultat
1–2	Eau
3–4	Jade
5–6	Fumée
7–8	Boue
9–10	Bois

Si le rêveur laisse sa « mère » partir ou la touche de quelque façon que ce soit avant qu'elle atteigne l'escalier, il se réveille. S'il la suit, le rêve continue.

Tu dois courir pour suivre ta mère, bien qu'elle ne fasse que marcher. Tu arrives à un bassin, et ta mère n'est plus là. Deux reflets apparaissent dans l'eau. L'un est Karl. L'autre est toi dans ta jeunesse. Les deux enfants te tendent la main, la paume effleurant la surface.

LES FLAGELLANTS DU CRÂNE

Vous souhaitez peut-être que les PJ rencontrent une bande de 1d5+2 sigmarites forcenés des Flagellants du Crâne (cf. page 195) venus de Wurtbad. Les flagellants voyagent sans relâche, ne dormant que quelques heures par nuit et ne transportent pas d'argent. Ils comptent sur la bienveillance des étrangers (comme les PJ) pour la nourriture et l'abri. À cette étape de leur voyage, les flagellants ne joindront leurs forces aux PJ que s'ils soutiennent ouvertement leur cause, mais ils accepteront une alliance opportuniste s'ils les rencontrent plus tard en Sylvanie.

Le chef de la troupe, un ancien prêtre nommé Zigmund, est le seul à être cohérent. Les PJ peuvent reconnaître Zigmund qu'ils auraient croisé à un moment sur le campement de la Croisade. Sa troupe a quitté le campement quelques jours avant les PJ, sur l'ordre du dirigeant intellectuel des Crânes, Ludwig Buchholz, après qu'il a reçu un tuyau de l'agent **Ernst Krantz** (page 172). Zigmund donne la bénédiction du Noir Seigneur Sigmar à tout PJ qui offre de la nourriture, puis révèle qu'il est à la recherche d'un artefact religieux. Ayant juste reçu un indice divin du vieux temple de Myrmidia à Wurtbad, la troupe se dirige maintenant vers l'est.

Si le rêveur touche la main de Karl, la Sorcière Noire suppose qu'il suit Karl et tente d'enchanter l'équipe avant la nuit cinq. Si le rêveur ne touche *pas* la main de Karl, elle suppose que leur rencontre avec Yaga était une coïncidence, mais tente de les tromper pendant la nuit cinq pour être sûr. Dans les deux cas, le monde onirique s'efface après cette séquence et le PJ se réveille.

Nuit quatre

Si l'un des PJ a révélé qu'ils suivent Karl, la Sorcière Noire se repose cette nuit et Yaga n'est pas sondée à nouveau.

Si aucun des PJ n'a révélé qu'ils suivent Karl, Madame Yaga est sondée une fois de plus. La Sorcière Noire obtient des informations vitales reçues du garçon puisqu'il a maintenant atteint Talagaad. Madame Yaga devine le plan de la Sorcière Noire à son réveil, puis elle meurt, son vieux cœur succombant au stress des événements de la semaine. Mais, même depuis le royaume de Morr, Yaga reste une alliée utile pour les aventuriers.

Nuit cinq

Si les PJ n'ont pas révélé qu'ils suivent Karl, la Sorcière Noire se manifeste dans leurs rêves pour semer la confusion et les dérouter plus encore de la Croisade.

Tu es debout sur une plaine ouverte de pierre noire. Le ciel est d'un blanc immaculé. Ton moi-enfant se tient devant toi, à la fois à plusieurs kilomètres de distance et à portée de bras. Un énorme corbeau **(tirez sur la Table 7-2 : Aspect aléatoire du corbeau onirique*)* *descend du ciel et emporte l'enfant dans ses serres. Sur l'horizon, vous voyez un jardin de pierres, au centre duquel se dresse un arbre décrépit.***

TABLE 7-2 : ASPECT ALÉATOIRE DU CORBEAU ONIRIQUE

Jet	Résultat
1–2	Aux yeux rouges et brûlants
3–4	À la peau de cuir, sans plumes
5–6	Aux mains humaines et griffues
7–8	Au bec trop long et pointu
9–10	Avec des feuilles de végétaux à la place des ailes

Si les PJ ont révélé qu'ils suivent Karl, la Sorcière Noire sonde leur inconscient à la recherche d'informations.

Tu es debout aux pieds d'une montagne. D'un côté, un chemin rugueux mène au sommet; de l'autre, un escalier est taillé dans la roche. Karl se tient au sommet de l'escalier, baissant les yeux sur toi.

Si le personnage monte par le chemin, il évite le piège onirique de la Sorcière Noire et provoque la fin du rêve. Sinon, continuez.

Alors que tu t'approches du sommet de l'escalier, tu remarques une grotte qui s'ouvre derrière Karl. Il se retourne et entre à l'intérieur.

Si les PJ suivent Karl dans la grotte, tout devient noir et ils doivent réussir un **test de Force Mentale**. Notez quels PJ échouent; ce sera important dans une rencontre future. De toute façon, ils se réveillent après avoir pris leur décision.

Il est important de se rappeler que ces effets ont lieu simultanément pour tous les PJ qui ont donné leur vrai nom à Madame Yaga. Vous pouvez prendre tous les joueurs à part, un par un, ou faire

passer des notes pour éviter qu'ils collaborent durant la séquence onirique. Après cela, la Sorcière Noire se repose pendant plusieurs jours, puis dirige à nouveau son attention sur Karl, qui vient de rentrer sans encombre à Wolfenburg en compagnie de Frederich après sa visite retardée à Yaga.

Hermsdorf

À l'extrémité sud de la route de la Vieille Forêt est installée une petite ville de bûcherons de presque quatre cents habitants. Hermsdorf a été édifiée près de la crête d'une colline basse, surplombant la vallée de Wurtbad qui s'étend à une vingtaine de kilomètres au sud. Le dirigeant local, le baron Waldemar von Züten, passe la plupart de son temps à faire la bringue à Wurtbad et délaisse les devoirs administratifs à bon bailli. Hermsdorf est située au croisement de deux routes majeures le long du Stir et accueille un trafic important.

Localiser les charbonniers dans la ville occupée nécessite donc un **test Assez difficile (-10) de Commérage**. Le Corpus Aeternum est logé dans la plus petite des deux auberges de Hermsdorf: la *Scie à une dent*. Le chariot de charbon est garé à côté de l'écurie, à la vue de tous. Si les PJ n'ont pas eu de retard sur la route de Talagaad, ils peuvent rencontrer les cultistes ici.

Si les PJ ont pris du retard pendant leur voyage vers Hermsdorf, alors Ahmed a déjà été transféré à Mama Raluca pour être livrée en Sylvanie et les cultistes se sont terrés dans leur cachette. Trouver la grotte des cultistes présentement est quasiment impossible, mais un **test Très difficile (-30) de Pistage** permet d'identifier les traces de leur chariot sur la route malgré le passage. Même si les PJ n'attrapent pas les cultistes ici, ils voudront peut-être voir la fresque de Miragliano de l'autre côté de la rivière, à Wurtbad, ce qui peut alors les pousser à visiter Siegfriedhof.

La *Scie à une dent*

Cette petite auberge au nom approprié, fréquentée par des bûcherons émigrés, est située en face de la scierie de la ville. Si les joueurs interrogent l'aubergiste, il n'a pas vu Ahmed. Il a remarqué les traits étrangers de Farouk, mais ne saurait identifier son origine. « *Estalien peut-être?* » L'histoire de Farouk est que son équipe est venue à Hermsdorf pour récupérer des copeaux pas chers pour les brûler. On peut convaincre l'aubergiste que les charbonniers sont en fait des kidnappeurs avec un **test Assez difficile (-10) de Charisme**. Ils ont fait passer le garçon discrètement devant lui pendant la nuit.

Le chariot de charbon des cultistes et leurs deux chevaux sont dans l'écurie de l'auberge. Le chariot contient du charbon, deux pelles et une toile goudronnée.

Combattre le Corpus Aeternum

Coincer Farouk à l'auberge est très difficile. L'un des trois cultistes est toujours aux aguets, et durant la journée, Farouk reste éveillé 50 % du temps, regardant ses disciples en gardant les yeux mi-clos. Durant la nuit, il y a 50 % de chances que l'un des disciples soit sorti voler des provisions. Sinon, les trois hommes sont ensembles dans la salle. Si les PJ passent à l'assaut, ils découvrent (en même temps que Farouk) à quel point Jorgen et Jamal sont fanatiques dans le respect de leur vœu de sang. Pour compliquer les choses, un canal d'eau courante passe sous leur fenêtre, facilitant la fuite et améliorant les **tests de Déplacement silencieux** de +10.

Enfoncer la porte, qui est verrouillée, nécessite un **test de Force**. La porte a **BE 3** et **B 10**. Le disciple aux aguets s'adosse à la porte, rendant les tentatives suivantes **Difficiles (-20)**. Des bruits forts réveillent Farouk et le disciple endormi après un round. Au premier signe de problème, Farouk regarde par la fenêtre et tire une *fléchette magique* à un PJ en dessous, utilisant une fléchette normale et le talent Magie noire pour avoir des bonus d'incantation. Il continue ainsi jusqu'à ce que la porte soit défoncée, puis il attrape Ahmed et saute dans le canal. Si aucun PJ ne se trouve sous la fenêtre, Farouk s'échappe sans attendre. La réaction du second disciple dépend des PJ. Si un personnage attend sous la fenêtre, il saute avant Farouk pour couvrir sa fuite. Sinon, il rejoint son compère à la porte.

L'eau montant jusqu'à la taille réduit les dégâts du saut et de la chute (*WJDR*, page 138) à 1d10+1 points de dégâts. Le canal coule rapidement vers la mairie, en passant par un trou, cascadant le long d'un goulet abrupt vers le Stir. Descendre les rapides exige un **test Très difficile (-30) de Natation** pour éviter de subir 1d10+6 points de dégâts en se cognant contre les rochers. Rappelez-vous que Farouk dispose d'un point de Destin qu'il peut dépenser ici. Porter Ahmed occupe un bras, ajoutant un malus de –10 à tous les tests physiques effectués par Farouk. Si les PJ réagissent immédiatement, ils ont une chance de pister l'assassin jusqu'à sa cachette avec un **test Assez difficile (-10) de Pistage**. Sinon, Farouk efface ses traces et s'échappe. Si Farouk n'est pas poursuivi dans les rapides, on peut supposer qu'Ahmed est remis à Mama Raluca pour être livré en Sylvanie. Si les PJ sont témoins de la fuite de Farouk avec Ahmed (qui est enveloppé dans une cape), ils peuvent tenter un **test Difficile (-20) de Perception** pour remarquer que le garçon ne ressemble pas à Karl.

Interroger les disciples capturés nécessite un **test Assez difficile (-10) de Torture**, opposé à leur **Force Mentale**. Jorgen et Jamal ont été endurcis par des années de sacrifices sanglants. Un interrogatoire réussi révèle que le garçon a été emmené dans une ville appelée Helfurt en Sylvanie, où il servira les plans de leur sombre maître. Les disciples torturés révèlent également l'emplacement de leur cachette au sud de Hermsdorf. Échouer à obtenir ces informations ne gêne pas le déroulement de l'aventure, puisque des indices menant à Helfurt peuvent être trouvés plus tard à Siegfriedhof.

Cachette du Corpus Aeternum

Durant les quatre années qui ont suivi leur fuite de justesse de Wurtbad, Farouk et ses disciples se sont installés dans une grotte à sept kilomètres au nord. La grotte n'est pas visible depuis la route et ne peut être trouvée qu'en interrogeant Jorgen et Jamal ou en les pistant depuis Hermsdorf.

La grotte contient: trois paillasses, un rocher souillé de sang séché, une dague sacrificielle, des provisions rassises, et deux tomes écrits à la main renfermant des prières à Nagash. Dans les cendres du foyer reste une lettre partiellement brûlée de Lydia (**aide de jeu 24**). Si Farouk a été blessé à Hermsdorf, on trouve de

COMMÉRAGES À WURTBAD ET HERMSDORF

- Toute une famille a disparu la semaine dernière en cueillant des fruits près des buttes des Rois des Tumulus.
- L'un des bains de sources chaudes les plus populaires de Wurtbad s'est mis à dégager un gaz toxique, qui a coloré en violet la peau des clients.
- Le comte vampire Mannfred von Carstein de Sylvanie a gagné en puissance sur l'année écoulée et projette de bientôt réclamer tout le Stirland. L'Empereur n'interviendra pas.
- Les halflings ont imposé une taxe sur les moulins aux marchands de grains du Stirland pour augmenter le prix de la farine du Mootland. Le surplus de grain du Stirland a été laissé à pourrir dans les champs.
- Des cadavres ont été retrouvés complètement vidés de leur sang juste au nord de Wurtbad.
- Un elfe bien placé a récemment été tué près de Siegfriedhof dans une altercation avec des habitants du cru. Un émissaire elfe enquête sur l'incident.

SBIRES DU CORPUS AETERNUM

Farouk, prêtre assassin du Corpus Aeternum

Assassin humain, ex-Prêtre*, ex-Initié



Farouk est un membre supérieur du culte du sang de Nagash appelé Corpus Aeternum. Il y a quatre ans, le chapitre de Wurtbad fut détruit par un groupe de répurgateurs. Farouk et ses deux disciples furent les seuls survivants. Depuis ce jour, Farouk et ses fidèles sont en fuite. Farouk croit que le culte a été défait par un traître (peut-être un agent du Suaire) qui s'était infiltré dans leurs rangs. Il passe maintenant ses moindres instants à regarder par-dessus son épaule, ne sachant même pas s'il peut se fier à ses disciples. Quand la lettre de Lydia est arrivée, Farouk a vu l'occasion de jouer un rôle dans le retour à venir de Nagash.

Le style de vie nocturne de Farouk lui a donné une teinte plus claire que les Arabiens typiques; on le confond souvent avec un Estalien ou un Tiléen. Tueur doué et sans remords, Farouk est formé à l'escrime et dans l'art ancien de la sorcellerie du sang (lui permettant d'utiliser des sorts de magie occulte et de nécromancie).

Points de Folie: 4

Folies: Idées venimeuses (voir *WJDR*, page 205): Farouk ne fait confiance à personne, y compris les membres de son propre culte.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
63	51	45 (4)	41 (4)	46 (56)	49	49	50

Compétences: Alphabet secret (voleur) (Int), Charisme (Soc), Commérage (Soc +20), Connaissances académiques (histoire, nécromancie) (Int), Connaissances académiques (théologie) (Int +10), Connaissances générales (Arabie) (Int +10), Connaissances générales (Empire) (Int), Déguisement (Soc), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Équitation (Ag), Escalade (F), Filature (Ag), Focalisation (FM), Langage mystique (magick) (Int), Langue (arabien) (Int +10), Langue (classique, reikspiel, tiléen) (Int), Lire/écrire (Int), Perception (Int +20), Préparation de poisons (Int), Sens de la magie (FM), Soins (Int)

Talents: Chance, Code de la rue, Combat de rue, Combattant virevoltant, Coups précis, Éloquence, Force accrue, Guerrier né, Incantation de bataille, Magie commune (divine), Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes de parade, armes de jet), Parade éclair, Réflexes éclair, Sombre savoir (nécromancie), Sur ses gardes

Combat

Attaques: 3; **Points de Destin:** 1; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 15

Magie: 1; Magie commune (divine), Magie commune (occulte); Sombre savoir (nécromancie): Sève nécromantique (*WJDR*, page 162)

Armure (moyenne): casque et gilet de cuir (tête 2, corps 1)

Arme: 4 fléchettes (1d10+1 ; valeur de critique +1; portée 6/12; rechargement demi-action), deux armes à une main (cimeterres) (1d10+4 ; valeur de critique +1), à mains nues (73; 1d10+1 ; spécial)

Le culte du sang de Farouk ajoute Assassin aux débouchés de carrière du Prêtre.

Dotations

Farouk voyage aussi anonymement que possible. Il porte une lourde cape grise à capuche, et un sac à dos qui contient des rations pour quelques jours, une outre d'eau, dix mètres de corde, un grappin et quelques effets personnels. Dans une sacoche sur sa ceinture, il a deux fioles en acier contenant chacun une dose de Caresse de vipère (*Arsenal du Vieux Monde*, page 72), une petite icône représentant la Griffe de Nagash, 12 co et 18 pa. Enfin, il transporte le panneau de Sigmar du triptyque de Lanfranchi (voir l'**aide de jeu 30**).

Caresse de vipère

Un **test Assez difficile (-10) de Préparation de poisons** est nécessaire pour utiliser ce poison. Si une arme enduite de ce poison inflige au moins un point de Blessures à une cible, cette cible doit réussir un test Difficile (-20) d'Endurance ou mourir après un nombre de minutes égal à son bonus d'Endurance. Chaque minute d'agonie s'accompagne d'un malus cumulatif de –10 tous les tests et de la perte d'un point de Blessures.

Disciples du Corpus Aeternum

Initiés humains

Jorgen et Jamal sont les seuls autres membres survivants du chapitre du Corpus Aeternum de Farouk. La paire communique en arabien la plupart du temps, évitant les contacts inutiles avec autrui. Bien que Farouk n'en soit pas certain, Jorgen et Jamal sont d'une loyauté indéfectible envers leur maître.

Jorgen a une peau blanche comme la farine et tousse beaucoup. Jamal a la peau brune, sillonnée de cicatrices auto-infligées. Les visages sont couverts de suie quand ils se font passer pour des charbonniers. Ils cachent des dagues et des pendentifs sous les plis de leurs vêtements.

Points de Folie: 3

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	29	31 (3)	35 (3)	34	33	37	26

Compétences: Charisme (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (histoire, théologie) (Int), Connaissances générales (Arabie) (Int), Langue (arabien, classique, reikspiel) (Int), Lire/écrire (Int), Perception (Int), Soins (Int)

Talents: Dur à cuire, Éloquence, Guerrier né, Réflexes éclair, Sang-froid

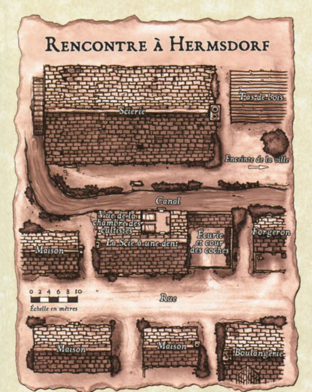
Combat

Attaques: 1; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 12

Arme: dague courbe (1d10)

Dotations

Sous leurs capes de voyage grises à capuche, ils portent des robes violet foncé. Ils cachent des icônes religieuses de la Griffe de Nagash sous leurs chemises. Jorgen a 1 co et 4 pa; Jamal a 3 co et 1 pa.



plus le cadavre d'un paysan vidé de son sang, victime de la faculté de prêtre-assassin Sève nécromantique (*WJDR*, page 162).

Wurtbad

La capitale de la province du Stirland est visible à des kilomètres, ses édifices blanchis luisant dans la lumière du soleil. La vallée entourant la cité est parsemée de chalets privés et de vignobles. Avec moins de 9000 habitants, Wurtbad est l'une des plus petites capitales provinciales. Elle est néanmoins importante en raison de son statut de lieu de repos pour l'élite. On conseille aux visiteurs de prendre assez d'argent pour les clubs de gentilshommes, les bains publics et les restaurants pour gourmets abondant dans la ville. Les PJ habillés comme des vagabonds peuvent s'attendre à être constamment harcelés par les gardes.

Wurtbad renferme assez d'intrigues pour soutenir toute une campagne, mais seul le vieux temple de Myrmidia est détaillé pour cette aventure. Les découvertes des PJ dans le temple devraient les encourager à rendre visite à Siegfriedhof sans attendre.

Temple de Myrmidia

Durant les premières guerres contre les comtes vampires de Sylvanie, des mercenaires tiléens ont inondé le marché de l'emploi de Wurtbad. Le temple de Myrmidia fut achevé en 2011 CI en tant que lieu de culte pour les mercenaires. Sur le plafond en forme de dôme est peinte une fameuse fresque par Leonardo da Miragliano, inventeur brillant et artiste doué. La fresque a été sa dernière commande avant qu'il n'entre au service de l'Empereur.

Le temple est mal entretenu ; un seul prêtre s'en occupe. Les colonnes s'effritent, les murs sont tachés par l'humidité. Peu de mercenaires visitent Wurtbad ces temps-ci, mais le temple reste un monument historique.

Fresque de Myrmidia, fille bien-aimée de Morr, à l'Arbre de l'Espoir

Montrez aux joueurs l'**aide de jeu 23**. La peinture s'est estompée sur cette œuvre fascinante de l'histoire de l'art, connue sous le nom de *Myrmidia, fille bien-aimée de Morr, à l'Arbre de l'Espoir*. La fresque est basée sur une peinture plus ancienne du prince marchand tiléen, ancien croisé, Giovanni Lanfranchi de Rémas, un très bon artiste et un théologien dévoué, datant de cinq cents ans avant l'époque de Miragliano. L'original de Lanfranchi est perdu, mais on pense que Miragliano a copié *Myrmidia à l'Arbre de l'Espoir* sur un panneau du triptyque. Le contenu des deux autres panneaux est très peu connu, mais un **test Difficile (-20) de Connaissances académiques (arts)** révèle que l'un des panneaux représente la vision de Sigmar à l'Arbre de l'Espoir. En fait, les historiens de l'art tiléen ont supprimé tous les indices qui suggèrent que l'apothéose de Myrmidia a la moindre ressemblance avec celle de Sigmar.

Un coup de main

Quand les PJ examinent la fresque, un bruit assourdissant retentit depuis une alcôve proche. Une voix les appelle dans l'ombre : « *Pourriez-vous me donner un coup de main, s'il vous plaît ?* » Le prêtre Pirello est enseveli sous une pile d'armures qui viennent de tomber du mur où elles étaient accrochées. Si les PJ aident Pirello, il les remercie et murmure à propos de réparations urgentes. Si les PJ se proposent d'aider à réparer le temple, il leur confie trois tâches. Pirello offre des informations supplémentaires aux PJ quand ils l'aident. Si les PJ l'interrogent sur la fresque, Pirello donne les informations de base présentées ci-dessus. Pour avoir plus de détails, les PJ doivent effectuer ses tâches.

1re tâche : nettoyer les toiles d'araignées des poutres
Pirello apporte une grande échelle. Avec un **test Très facile (+30) d'Escalade**, les toiles disparaissent en une heure.

2e tâche : remplacer les dalles cassées sur le plancher
Un personnage ayant Métier (charpentier, cristallier, mineur ou maçon) obtient une réussite automatique. Les autres personnages doivent réussir un **test d'Agilité** ou endommager encore plus les dalles, créant un risque de chute. Cette tâche prend trois heures (le double pour des personnages n'ayant pas de compétence de Métier).

3e tâche : réparer une fuite dans le dôme de l'abside
Si cette fuite se prolonge, la fresque risque des dommages irréparables. Si les personnages réussissent un **test Très facile (+30) d'Escalade**, ils grimpent et remplissent la fissure avec de la poix, une réparation temporaire qui prend quinze minutes. Les compétences de Métier appropriées et quelques heures sur le toit sont nécessaires pour effectuer des réparations définitives. Tout personnage atteignant le haut de l'échelle peut tenter un **test Très facile (+30) de Perception** pour remarquer une brique descellée sur la fresque, aux pieds de l'arbre. Un **test de Fouille** depuis cette situation privilégiée permet de repérer automatiquement la brique. Retirer la brique fait tomber un objet en métal, la boîte-puzzle de Miragliano.

Ce qu'apprennent les PJ

Selon le nombre de tâches réalisées, les PJ peuvent apprendre plus d'informations.

Première tâche réalisée

Les PJ apprennent que Lanfranchi collectionnait les artefacts et les rouleaux lors de ses croisades en Arabie, et qu'il a fondé l'ordre qui précédait la Confrérie du Suaire, une secte morienne basée à Siegfriedhof.

Deuxième tâche réalisée
Les PJ apprennent que l'une des expéditions de Lanfranchi a accosté en Nehekhara par accident, où son armée s'est battue contre les Rois des Tombes de Zandri. Plus tard, Lanfranchi est devenu un chasseur de vampires réputé.

Troisième tâche réalisée
Les PJ apprennent qu'une rumeur prétend que la troisième partie perdue du triptyque original se trouverait dans la crypte de Lanfranchi à Siegfriedhof.

La boîte-puzzle de Miragliano

Cette ingénieuse petite boîte, en bronze et en acier, fut fabriquée par Miragliano pour garder le secret des druides de Siegfriedhof. Miragliano comprenait que Lanfranchi avait eu tort de persécuter les druides, mais il tut ses révélations en attendant que l'hystérie vampire se calme. La boîte-puzzle de Miragliano est restée perdue pendant cinq cents ans et elle n'a qu'un soupçon de rouille.

Ouvrir la boîte nécessite de connaître le modèle de Miragliano. Les PJ se souviennent peut-être du modèle comme de l'ensemble de triangles dans une rune de vie druidique sur la scène de crime à Talabheim (voir l'**aide de jeu 22**). Les PJ découvrent que la boîte a des pièces mobiles, qui peuvent être configurées selon diverses formes. Si son mystère est résolu, la boîte devient un cube avec un couvercle pyramidal sur une face. Les PJ peuvent tenter un **test d'Intelligence Très difficile (-30)** chaque heure passée à réfléchir sur la boîte-puzzle. Se référer au modèle de Miragliano rend le test **Facile (+20)**. La boîte peut être forcée au prix de sérieux efforts, mais cela libère un acide qui détruit le parchemin caché à l'intérieur, à moins qu'un **test d'Agilité** soit réussi pour le récupérer.

Dans la boîte, les PJ découvrent un minuscule parchemin où six mots en classique forment un cercle. Dans le sens des aiguilles d'une montre, ces mots sont: Portail, Homme, Sang, Terre, Vie, Mère.

À L'EST, SIEGFRIEDHOF

Le trajet entre Wurtbad (ou Hermsdorf) et Siegfriedhof prend huit ou neuf jours. La route du nord traverse la Grande Forêt et enjambe le Stir à Marburg avant d'entrer dans Hundsheimer Wald. La route sud est une option plus pittoresque, offrant un panorama des collines et des champs brumeux du Stirland occidental.

Mama Raluca et son clan ont choisi la route sud pour éviter Siegfriedhof. Les PJ peuvent rattraper Raluca et Ahmed en maintenant une bonne allure. Ahmed se sent en sécurité avec Mama Raluca et il ne la quittera pas volontairement. À moins que les chariots soient fouillés, le garçon reste caché.

Augure de Morr

À un point donné entre Wurtbad et Siegfriedhof, les PJ reçoivent une vision de Morr, sous la forme d'un rêve.

Tu es dans une salle plongée dans le noir. Devant toi, se dresse un sarcophage de pierre, son couvercle entrouvert. Un rat en sort, suivi par un autre, et encore un autre, jusqu'à ce que le couvercle soit repoussé par un torrent de vermines couinant. Il y a des rats partout. Tu te réveilles au moment où ils sont sur le point de te submerger.

Siegfriedhof

Sur la rive nord du lac Svarsee, la ville de Siegfriedhof est édifiée dans la paroi d'une falaise rocheuse surplombant nettement le paysage environnant. Sous la ville neuve s'étalent les ruines du Vieux Siegfriedhof, détruit par un assaut skaven il y a un demi-siècle. Il n'en reste plus qu'un champ de ruines recouvert par la végétation. Il existe toujours des tunnels skavens sous les ruines du Vieux Siegfriedhof, mais ils sont inondés et dangereux.

Quand Siegfriedhof fut reconstruit par l'Ordre de Morr, la ville fut déplacée plus haut, près de l'abbaye du Bienheureux Aethelbert. Des trois cents habitants de la ville, presque un tiers réside dans l'abbaye. Le reste est composé de fermiers, de bûcherons et d'oblates servant l'Ordre.

Un accueil froid

Quand les PJ arrivent, ils sont accueillis par une patrouille disparate de quatre miliciens suspicieux. Ils posent des questions sur les projets et la destination des PJ. S'ils mentionnent des morts-vivants, Morr, des rêves ou le Suaire, l'équipe est invitée à rencontrer le grand abbé du Bienheureux Aethelbert. Mais d'abord, la patrouille suggère que le coche et les chevaux se rendent au *Réconfort de la Veuve*. Si les PJ résistent à cette invitation, la milice les encourage sérieusement à y réfléchir à deux fois. Si l'équipe refuse catégoriquement, la milice appelle à l'aide et tente de les maîtriser. La milice ne poursuit pas les PJ plus loin que les limites de la ville. Si les PJ sortent leurs armes, la milice ne se retient plus et tente de le

COMMÉRAGES À SIEGFRIEDHOF

- Mannfred von Carstein est considéré comme un sauveur de l'Empire par certains hommes du nord qui pensent que Middenheim serait tombée sans son intervention.
- Les vampires des quatre coins du pays forment en secret une alliance impie.
- Les skavens projettent une deuxième attaque contre Siegfriedhof. L'une de leurs reliques a été saisie par l'Ordre de Morr et les hommes-rats veulent la récupérer.
- Un zombie ailé a été vu près de Vanhaldenhof.
- Évitez Tempelhof, car ses habitants sont tous devenus des goules. Le temple de Morr, qui était inoccupé depuis quatre cents ans, sert maintenant d'abattoir.
- Les strigany Rumanyik se sont mis au service des seigneurs de Sylvanie après des siècles de persécution par la noblesse du Stirland.

MAÎTRISER AHMED

La visite des PJ à Siegfriedhof peut s'avérer délicate s'ils ont déjà libéré Ahmed du Corpus Aeternum à Hermsdorf. L'abbé a reçu la nouvelle de l'enlèvement d'Ahmed il y a deux semaines grâce à la magie des rêves et aux prêtres de Morr de Talabheim. Un messager strigany récemment capturé ayant des liens avec le Corpus Aeternum a depuis dévoilé que les kidnappeurs du garçon se dirigent vers Helfurt.

Les agents du Suaire à Siegfriedhof sont à l'affût d'un garçon strigany indocile. À moins qu'Ahmed soit déguisé ou caché, l'équipe est appréhendée par un groupe de miliciens ou de chevaliers du Corbeau, sans explication. Les PJ sont maltraités, privés de leurs possessions et peut-être torturés. Jouez **Audience avec l'abbé**, mais les PJ sont enfermés dans l'infirmerie (**lieu E**) durant l'échange. Une histoire raisonnable devrait convaincre Geistwächt de l'innocence des PJ, après quoi il ordonne qu'on les libère et l'aventure reprend normalement.

Ahmed reste prisonnier de l'infirmerie indéfiniment à moins que les joueurs ne conçoivent un plan astucieux et l'exécutent parfaitement.

tuer. Les fauteurs de troubles sont régulièrement lynchés, sans avoir l'occasion de se défendre devant la cour du temple. Utilisez le profil standard des **Garde** dans *WJDR*, page 232.

Audience avec l'abbé

Que les PJ atteignent l'abbaye de leur plein gré ou non, ils sont reçus par deux gardes noirs (cf. page 209) silencieux bloquant l'entrée en croisant leurs haches. Près de là, un initié fait sonner un gong. Après un moment, le frère Horatius apparaît et fait entrer les PJ dans le vestibule.

Horatius interroge les PJ de façon amicale, hochant la tête pour acquiescer à chacune des histoires des PJ. Horatius emploie cette tactique pour apprendre des faits incriminant pour un futur chantage. Durant l'échange, un énorme chat noir se frotte aux jambes des PJ (voir l'encart **Les chats de l'abbaye**, page 211).

Une fois satisfait, Horatius demande à l'équipe d'attendre (cinq minutes) pendant qu'il consulte l'abbé. Si les PJ ont mentionné leurs rêves, Morr, les morts-vivants ou le Suaire, Horatius les emmène à travers le cloître vers la chambre privée de Geistwächt. Pendant la marche, Horatius demande à ce que l'on ne mentionne pas les rats en présence de l'abbé. Si les PJ n'ont rien dit d'intéressant, Horatius leur fait faire un bref tour de l'abbaye avant de les renvoyer.

Un garde noir (voir *Les Maîtres de la Nuit*, page 93) surveille la porte de la salle de Geistwächt. Horatius se tient à proximité durant d'échange. Les PJ sont assis en face de l'abbé, qui les examine attentivement depuis son bureau.

Ce sont des temps troublés pour l'Ordre de Morr, et pour l'Empire. Les morts-vivants sont agités, pas seulement en Sylvanie, mais aussi en Reikland, Middenland et Ostland. Ils recrutent des serviteurs parmi les vivants à une échelle jamais vue, des pions crédules qui pensent que leurs ignobles maîtres les récompenseront dans la mort.

L'abbé fait une pause, attendant les réactions des PJ. S'ils posent des questions sur le déploiement de l'Ordre, le pays des songes, Miragliano, Lanfranchi ou le Suaire, l'abbé reste silencieux. Il répond aux questions générales sur les morts-vivants ou Siegfriedhof si elles semblent pertinentes.

Si les personnages donnent des informations sur leurs rêves, l'abbé est extrêmement intéressé et leur dit de consulter immédiatement l'ancien Gerhard. Si les PJ prouvent qu'ils ont combattu le Corpus Aeternum (en montrant un pendentif de Nagash) ils sont félicités et invités à loger à l'abbaye.

S'ils mentionnent le crime de Talabheim, Horatius interrompt l'abbé pour lui murmurer quelque chose. L'abbé remercie les PJ pour cette information et évite le sujet par la suite. Geistwächt est au courant de la Croisade de Karl, mais il ne sait rien de son enlèvement. L'abbé ne parle pas des prophéties vampires pour l'instant.

Si les PJ rechignent à parler de leurs affaires, Geistwächt se penche en avant, les mains croisées devant lui. « *Dites-moi la vérité, visiteurs, que cherchez-vous exactement ?* » Si les PJ restent vagues, Geistwächt perd patience et les renvoie au *Réconfort de la Veuve*.

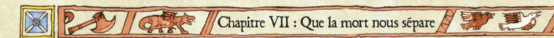
Mentionner un sujet brûlant (les prophéties vampires, Miragliano, Lanfranchi, le pays des songes ou les morts-vivants) vaut aux PJ un séjour de trois nuits à l'abbaye.

Les exigences de l'abbé

La position de grand abbé du Bienheureux Aethelbert est difficile, mais Geistwächt a su naviguer parmi les constantes disputes doctrinales. Il est informé des prophéties vampires, mais n'en parle qu'aux collègues auxquels il fait confiance. Les PJ doivent donc remplir trois conditions avant que Geistwächt n'en discute avec eux.

- Réussir leurs épreuves,
- Éviter d'embarrasser l'abbé au sujet de sa phobie des rats,







LES SUPÉRIEURS DE L'ABBAYE

Darius Geistwächt, grand abbé du Bienheureux Aethelbert

Grand prêtre humain, ex-Prêtre consacré, ex-Prêtre, ex-Initié

Points de Folie: 3

Folie: *Persécutions impies* (voir *WJDR*, page 208): Geistwächt a par inadvertance créé un climat de peur et de paranoïa autour de Siegfriedhof. Geistwächt annonce toujours « leur » venue, mais personne ne sait exactement qui « ils » peuvent être. Quand on lui pose des questions directes sur « eux », Geistwächt rappelle son interlocuteur qu' « ils » ont des oreilles partout.

Surins de la mémoire (voir *WJDR*, page 206): bien que Geistwächt ne fût qu'un enfant à l'époque, il se souvient distinctement de la destruction de Siegfriedhof en 2464 CI. Depuis lors, l'abbé est la proie d'horribles cauchemars d'atrocités skavens. À la vue d'un rat, Geistwächt l'écrase de sa masse et met toute l'abbaye en alerte. Certains jours, les cauchemars le submergent et il s'enferme dans son bureau.



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	46	46 (4)	54 (5)	37	58	63	60

Compétences: Charisme (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (arts, histoire, philosophie) (Int), Connaissances académiques (nécromancie) (Int +10), Connaissances académiques (théologie) (Int +20), Connaissances générales (Empire) (Int +20), Connaissances générales (Kislev, Tilée) (Int), Équitation (Ag), Focalisation (FM +10), Intimidation (F), Langage mystique (magick) (Int +10), Langue (arabien, kislevien, nehekharéen) (Int), Langue (classique, reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int +10), Métier (embaumeur) (Int), Perception (Int), Sens de la magie (FM +10), Soins (Int)

Talents: Coups précis, Éloquence, Force accrue, Grand voyageur, Inspiration divine (Morr), Intelligent, Magie commune (divine), Magie mineure (*alarme magique*, *verrou magique*), Mains agiles, Méditation, Orateur né, Réflexes éclair, Sociable

Combat

Attaques: 2; **Points de Destin:** 1; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 15

Magie: 3; Magie commune (divine), *alarme magique*, *verrou magique*, domaine de Morr

Arme: arme à une main (masse) (1d10+4 ; valeur de critique +1)

Dotations

Darius porte une longue robe à capuche noire qui cache ses mains et ses pieds. Un médaillon du Corbeau est suspendu à son cou, et il garde un livre de prières de Morr à portée de main. Dans sa cellule, il a 155 co et 16 pa.

Horatius, maître des novices

Prêtre humain, ex-Initié

Horatius est un prêtre ambitieux qui a obtenu ce poste en étant l'ami de tout le monde. Il a un don incroyable pour dénigrer les gens dans leur dos, tout en incitant ses interlocuteurs à être d'accord, même quand ils ne partagent pas ces critiques. Horatius a impliqué plusieurs de ses confrères dans son réseau de commérage, et il garde en tête qui à dit quoi sur qui, au cas où le chantage deviendrait nécessaire. Horatius est trop naïf pour réaliser que ces tactiques vont lui jouer des tours à long terme. Pour l'instant, il a rendu assez de services à Geistwächt pour que sa position soit sûre. Horatius est un homme gros et faible, avec un œil fatigué.

Points de Folie: 2



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39	33	25 (2)	38 (3)	33	46	47	48

Compétences: Charisme (Soc), Commérage (Soc +10), Connaissances académiques (histoire, nécromancie, théologie) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int), Intimidation (F), Langage mystique (magick) (Int), Langue (classique) (Int), Langue (reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int), Perception (Int), Soins (Int)

Talents: Dur à cuire, Éloquence, Magie commune (divine), Orateur né, Réflexes éclair, Sang-froid, Sociable

Combat

Attaques: 1; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 14

Magie: 1; Magie commune (divine)

Arme: arme à une main (épée) (1d10+2)

Dotations

Horatius porte de longues robes noires qui s'empilent en tas sur le sol. À son cou est accroché un médaillon taillé pour ressembler à un Corbeau. Il ne quitte jamais son immense livre de prières moriennes.

- Rester en bons termes avec les prêtres de l'abbaye pendant la durée de leur séjour.

Si les PJ remplissent ces exigences au moment de leur départ, Geistwächt répondra à des questions générales concernant les prophéties vampires (cf. page 4). Il aimerait beaucoup étudier le jeune rejeton de Nagash qui a été enlevé à Talabheim et s'oppose donc à la tentative des chevaliers du Corbeau de tuer Ahmed promptement. L'abbé ne sait rien du *cercle de vie* ou de la ligne tellurique.

De plus, Geistwächt sort l'**aide de jeu 25** de son bureau et demande gravement aux PJ de confirmer les activités de Lydia avant de lâcher les chevaliers du Corbeau sur Helfurt. Si l'on découvre que Lydia est un vampire, elle doit être détruite et les rouleaux de Zandri doivent revenir à l'Ordre de Morr. Geistwächt a gardé cette lettre secrète pendant des années et craint maintenant que son indécision n'ait été coûteuse. Geistwächt préfère qu'un groupe sûr de personnes extérieures résolve la situation, car son vieil ami le seigneur Voss serait obligé d'exiger la démission de l'abbé si la date de la lettre venait à être connue.

Si les PJ réussissent à capturer ou à tuer Rikki-tik l'espion skaven, Geistwächt révèle le *talisman fétide* et leur accorde l'accès à la bibliothèque interdite.

Geistwächt respire l'autorité; son expression solennelle est un masque contre ceux qui voudraient exploiter ses peurs.

Liseur de rêves

L'ancien Gerhard est un vieil homme qui vit dans une pièce adjacente à celle de l'abbé. Gerhard est aveugle et faible. Il ne quitte jamais son lit, donc les PJ ne le rencontreront pas à moins de parler à Geistwächt de rêves ou de présages. Si les PJ arrivent directement de l'entretien avec Geistwächt, ils sont escortés dans la chambre de Gerhard par l'abbé et un garde noir; Horatius reste dehors. On fait asseoir les PJ sur une carpette, tandis que Gerhard est levé de son





lit par le garde. Gerhard interroge alors les PJ sur leurs rêves. Sa réponse dépend de leurs dires.

Les mille escaliers

Avec un **test de Perception** réussi, un PJ remarque que l'ancien tressaille légèrement à la mention des escaliers. L'image de l'escalier lie les PJ directement ou indirectement à la prophétie des Mille Trônes, que Gerhard expose au grand abbé en privé.

L'avatar maternel

Si un seul PJ décrit l'avatar maternel, Gerhard ne suspecte rien. Si plusieurs personnages décrivent la mère, Gerhard reconnaît un motif annonçant la sorcellerie et le signale. Après la fin de la lecture, Geistwächt permet aux PJ affectés de prouver qu'ils ne sont pas souillés par la sorcellerie par le biais d'une Épreuve de Morr. Si les PJ refusent l'épreuve, ils sont confiés au seigneur Voss pour être jugés (voir **Le jugement du seigneur Voss**, page 208).

Les enfants dans le bassin

Si Gerhard suspecte l'influence de la sorcellerie (voir l'entrée précédente, **L'avatar maternel**), il reconnaît ce dilemme comme un « piège onirique ». Dans le cas contraire, il ne se doute de rien.

La caverne sur la montagne

Gerhard reconnaît instantanément un piège onirique. Il annonce que le PJ affecté est sous l'influence d'une force extérieure. Geistwächt demande promptement une Épreuve de Morr sur le monticule styrigien (**lieu 3** sur la carte de Siegfriedhof, page 213). Si le PJ affecté refuse, Geistwächt lance *sommeil des morts* et ordonne au garde de maîtriser ceux qui réussissent leurs **tests de Force Mentale**. Cette bataille peut mal tourner dans un lieu si exigu.

Le corbeau muté

Gerhard est bouche bée à la mention du corbeau muté, mais il ne dit rien. En privé, il informe Geistwächt que les doubles oniriques des PJ ont reçu la visite d'une fausse image de Morr. Gerhard suggère que les PJ affectés soient purifiés dans une **cérémonie des rêves** (voir plus loin).

Si une Épreuve de Morr et une cérémonie des rêves sont nécessaires, résolvez d'abord la cérémonie.

Des rats dans le sarcophage

Si les PJ identifient le sarcophage plein de rats comme étant celui de Lanfranchi, que ce soit d'après leur rêve, en devinant correctement ou en réussissant un **test Assez difficile (-10) de Connaissances académiques (histoire)**, Geistwächt sort sa masse et ordonne à l'abbaye de se préparer pour un assaut skaven (voir **Troisième jour**, page 214). Si le sarcophage n'est pas identifié comme appartenant à Lanfranchi, alors Geistwächt se contente de prendre une grande inspiration et se tait.

LA CONFRÉRIE DU SUAIRE

La Confrérie du Suaire est un ordre secret dans l'ordre présent à Siegfriedhof (voir **Prieuré de la Lance**, page 194). Les membres du Suaire pensent que la menace morte-vivante doit être éliminée à tout prix, même si des vies innocentes sont sacrifiées. Les rangs de la Confrérie comprennent des espions, des répurgateurs et des érudits, quoique peu de prêtres admettent ouvertement en faire partie, car les méthodes du Suaire sont discutables. Bien que le Suaire existe depuis des siècles, seules quelques personnes extérieures choisies ont entendu parler de l'ordre jusqu'à récemment, quand les dirigeants actuels ont commencé une campagne de recrutement à l'échelle de l'Empire. Le quartier général du Suaire est situé dans la cité tiléenne de Rémas.

Le bras armé du Suaire est constitué des chevaliers du Corbeau. Basés à l'abbaye du Bienheureux Aethelbert, ces guerriers fanatiques sont connus pour avoir rasé des villages entiers pour dénicher un seul nécromancien. Les chevaliers du Corbeau sont dirigés par le seigneur Voss, un vétéran endurci par de longues campagnes contre les comtes vampires. Bien que Siegfriedhof appartienne officiellement aux chevaliers du Corbeau depuis la bataille de Hel Fen en 2145 CI, le seigneur Voss préfère rester dans l'ombre et laisser l'Ordre de Morr gérer les affaires quotidiennes. Le grand abbé Geistwächt est en bons termes avec le seigneur Voss, et il assiste parfois aux réunions secrètes du Suaire (voir ***Le Réconfort de la Veuve***, page 212). Geistwächt s'en remet au seigneur Voss pour les questions de doctrine impliquant des laïcs. Les PJ peuvent se retrouver à la merci du seigneur Voss durant leur séjour à l'abbaye.

Les événements précédents de la campagne des *Mille Trônes* et des événements similaires à travers le Vieux Monde ont eu pour résultat une augmentation de l'activité morte-vivante enregistrée. En conséquence, les chevaliers du Corbeau se sont déployés sur le terrain, et seul le seigneur Voss reste à l'abbaye du Bienheureux Aethelbert pour superviser les opérations. Pour plus d'informations sur la Confrérie du Suaire, consultez *Les Maîtres de la Nuit*, page 11.

Cérémonie des rêves

Une heure après avoir rendu visite à l'ancien Gerhard, les PJ ayant vu le corbeau muté sont contactés par Horatius et deux gardes noirs. Il informe les PJ qu'ils doivent être purifiés dans une cérémonie des rêves ou être amené devant le seigneur Voss pour être jugés (voir **Le jugement du seigneur Voss**, page 208).

La cérémonie des rêves est menée par le père Gregor dans le temple. Si les PJ se soumettent à la cérémonie, on les fait asseoir devant l'estrade principale. Un encensoir est placé devant l'équipe et sa fumée bleutée envahit la pièce. D'un ton grave, le père Gregor demande aux PJ de manger un morceau aigre de matière dure à mâcher.

> ***La tête vous tourne, et le sol se dérobe sous vos pieds. Un portail sombre s'ouvre dans votre esprit. Tout autour de vous, l'espace s'étend et se contracte. Le portail vous enveloppe de sa noirceur.***

Les PJ qui échouent à un **test de Force Mentale** ne gardent aucun souvenir de la vision et subissent un malus de –10 sur les tests de Capacité de Combat, Capacité de Tir et d'Agilité pendant les vingt-quatre prochaines heures.

Les PJ qui réussissent le test gagnent un point de Folie et se souviennent de ce qui suit.

> ***Le portail s'ouvre sur un vaste champ blanc. Karl est debout, seul, au bord d'un bassin. Une femme entièrement habillée en noir émerge de l'eau et tend la main vers Karl. Le garçon hésite un instant, puis se tourne vers toi pour avoir ton conseil. Ce n'est plus Karl, mais un autre garçon. Tu essayes de parler, mais tu n'y arrives pas. Le garçon tend la main vers la femme. Quand ils se touchent, la peau et la chair du garçon s'effritent, ne laissant qu'un squelette. Un corbeau vole au-dessus. La femme replonge dans le bassin, qui est maintenant rempli de sang. Tu te réveilles en tremblant avec une suée froide.***

Si les PJ avaient identifié Ahmed à Hermsdorf, ils le reconnaissent comme étant le deuxième garçon dans le rêve. Sinon, décrivez-le comme un enfant timide à la peau brune.

Après la purification, les PJ sont protégés de l'influence de la Sorcière Noire. Les PJ sont ensuite amenés directement au seigneur Voss ou relâchés pour explorer l'abbaye. Si les personnages peuvent rester à l'abbaye, ils sont soignés avec des cataplasmes pendant les jours suivants si nécessaire.

Le jugement du seigneur Voss

Grand maître des chevaliers du Corbeau, le seigneur Voss est un guerrier vétéran à la limite de la sénilité. Le grand maître aux yeux chassieux n'a plus toute sa tête. Il passe en un moment de clair et clément à irascible et sans pitié. Le seigneur Voss est craint à Siegfriedhof pour ses jugements imprévisibles et souvent définitifs. Il aurait pu se retirer il y a longtemps, mais il n'a pas foi en son second, le cruel et ambitieux Sir Rolph van Loenen. Geistwächt et le seigneur Voss apprécient tous deux la ferveur de Sir Rolph sur le terrain, mais il ne sait même pas lire.

Si les PJ désobéissent à la loi canon, ils peuvent être emmenés et jugés par Voss dans sa chambre des baraquements. Les PJ ne devraient pas obtenir d'audience avec Voss, si ce n'est pour être jugés. Le temps est toujours précieux dans la guerre contre les morts-vivants, et le destin de milliers de gens est en jeu à chacune des décisions de Voss.

Deux gardes noirs flanquent l'accusé tandis que Horatius les annonce au grand maître Voss, qui est assis à une table. Le seigneur Voss attend un instant avant de répondre. Un mince filet de fumée de pipe est tout ce qui dépasse d'une pile de documents.

Puisse Morr vous guider. Je dois sceller cet ordre de marche, et ensuite j'écouterai votre cas. Et voilà. Bien, Horatius, présentez-moi les faits.

Horatius décrit le cas des PJ dans les moindres détails, en commençant par leur départ de Marienburg. Le seigneur Voss n'écoute qu'à moitié, tout en feuilletant des pages au hasard sur son bureau. Voss interrompt constamment pour parler d'autre chose ou raconter des anecdotes sans rapport. Les PJ ayant **Connaissances académiques (histoire** ou **stratégie/tactique)** peuvent réaliser qu'il s'entremêle dans les dates. Quand Horatius, exaspéré, arrive enfin à conclure son rapport, il est remercié et renvoyé.

Seuls les PJ, le seigneur Voss et deux gardes noirs sont encore dans la pièce. Voss demande aux PJ de s'asseoir. Ensuite, son attention revient aux papiers sur son bureau et il oublie complètement les PJ jusqu'à ce qu'ils attirent à nouveau son attention. Alors, il lève ses yeux égarés et essaye de reconnaître qui se trouve devant lui. Après quelques moments d'hésitation, ses yeux se mettent à briller et il dit :

Alors, ce salaud de cachottier de Dirkschnieder a fini par se secouer le train ? Vous êtes ce que Marienburg a de mieux à offrir, hein ? Le recrutement empire toujours. Je suis sûr que Dirk vous a tout dit sur l'opération, alors je ne vous embêterai pas avec ça. Vous pouvez loger au Réconfort de la Veuve. Vous connaissez le signe, et le contresigne est « le coq chante à l'aube », à moins qu'il pleuve auquel cas vous savez quoi faire. Sir Rolph revient demain. Portez ces insignes en permanence.

Voss sort d'une boîte en bois des broches en argent représentant un corbeau tenant une lance entre ses serres.

Erreur sur la personne

Les joueurs ont sûrement compris que le seigneur Voss, dans un moment de démence sénile, les a confondus avec une équipe d'agents du Suaire de Marienburg. Les PJ ont deux options.

Jouer le jeu et éviter la punition

Dans ce cas, Voss ordonne aux PJ de montrer leurs insignes au Réconfort de la Veuve, où on leur fournira gratuitement logement et repas. Les PJ rejoignent Sir Rolph dans une mission clandestine pour localiser et tuer un rejeton de Nagash, mais ils ne le savent pas encore.

Les prêtres du Bienheureux Aethelbert sont surpris par ce retournement de situation, mais ils n'osent pas contester la décision du grand maître. Les PJ sont autorisés à rester dans l'abbaye plutôt qu'à l'auberge s'ils le souhaitent. Frère Horatius, cependant, se doute de l'imposture et garde un œil sur les quartiers des visiteurs. Les futurs **tests de Charisme et de Commérage** contre Horatius sont **Difficiles (-20).**

Admettre la vérité et accepter la punition

Voss est visiblement embarrassé, mais il est reconnaissant aux PJ pour leur honnêteté. Il réduit la sentence de la pendaison à un bannissement permanent de Siegfriedhof. On ne leur pose plus aucune question.

Abbaye du Bienheureux Aethelbert le Vigilant

L'abbaye fortifiée de granit et d'ardoise surplombe Siegfriedhof et le lac Svarsee. Une route unique descend de l'entrée principale et se divise en rues terrassées s'entrecroisant dans la ville. Des entrées dérobées ne sont pas visibles de Siegfriedhof ; ces poternes s'ouvrent sur un réseau de tunnels et de catacombes creusés dans le sommet.

A. Temple

La coupole de ce temple comporte un oculus, à travers lequel les âmes des morts peuvent passer dans le royaume de Morr. L'extérieur présente des créneaux fortifiés décorés avec des gargouilles squelettiques. Il n'y a pas de sièges à l'intérieur, mais seulement une plate-forme surélevée où l'on place les corps durant les rites funéraires. Des encensoirs sont allumés pour la cérémonie des rêves.

B. Baraquement et armurerie

L'avant de l'abbaye est le quartier des quatorze gardes noirs qui logent au rez-de-chaussée et des vingt et un chevaliers du Corbeau qui occupent l'étage (actuellement vide). Les gardes noirs qui ne sont pas en service dorment ici, méditent dans le temple ou s'entraînent au maniement des armes derrière l'abbaye. Le seigneur Voss est penché sur des cartes ou des rapports dans sa chambre privée attenante au dortoir. L'armurerie du rez-de-chaussée contient six lances, sept boucliers, onze arcs longs, cinq cent cinquante flèches, cinq haches à deux mains, cinq armures de plaques en obsidienne et soixante-quinze armes à une main variées, ainsi que le sable et l'huile nécessaire à leur entretien. Le sable et l'huile peuvent être mélangés et chauffés dans d'énormes chaudrons pour être déployés contre des envahisseurs. Il est important de noter que les temples de Morr n'ont en général pas de herse. En cas de siège, un gros bloc de pierre est lâché sur le portail ouvert en guise de barricade. Le rocher encombrant est difficile à replacer en cas de fausse alerte, nécessitant la force combinée de vingt hommes et une grue.

C. Quartiers de l'abbé

Geistwächt passe la moitié de son temps dans ses quartiers à lire, prier et pleurer. La salle contient un lit, une commode, un tapis de prière, un bureau verrouillé (contenant l'**aide de jeu 25**), deux chaises et un banc rembourré. La salle est fermée à clef quand

Geistwächt est absent, nécessitant deux **tests de Crochetage** pour l'ouvrir. Le support de torche dans le coin sud-est est en fait un levier permettant d'accéder à l'escalier descendant dans la bibliothèque interdite. Le levier peut être découvert avec un **test Assez difficile (-10) de Fouille**.

D. Réfectoire et cuisine

Six grandes tables fournissent assez de places assises pour cent vingt personnes. La table centrale est réservée pour les prêtres; Geistwächt s'assoit au bout. Les chevaliers du Corbeau ont leur propre table, tout comme les gardes noirs. Les visiteurs de l'abbaye sont assis avec les gardes noirs, dont le vœu de silence assure des dîners paisibles.

La cuisine attenante est tenue par des oblates du village. Le mur nord est fait de pierre naturelle brute, dans laquelle sont taillés les fours et les foyers. Trois cheminées sont creusées dans la roche.

E. Infirmerie

Une moitié de l'infirmerie est un dortoir avec des couches pour les malades et les blessés. L'autre moitié est divisée en cellules pour les fous, les possédés ou les patients en stade terminal. Cette zone peut également servir de prison temporaire.

Une cellule est occupée par un vagabond strigany du campement de Mama Raluca, appelé Khalid. Il a été inculpé de conspiration avec le Corpus Aeternum et est interrogé. Si Khalid et les PJ passent un moment seul, il les supplie de l'aider à s'évader de prison.

Khalid a été pris près de Siegfriedhof alors qu'il transportait la correspondance de Farouk avec Lydia. L'interrogatoire a révélé que Khalid avait également pour tâche d'engager une troupe de musiciens célèbres de Wurtbad pour jouer au mariage de Lydia (voir **Mariage en Sylvanie**, page 217).

Khalid connaît Lydia comme une brillante érudite et Farouk comme un guerrier du clan Rumanyik. Il les suspecte tous les deux d'être des cultistes du sang, mais ne sait rien des prophéties vampires ou de l'implication d'Ahmed. Pour l'instant, Khalid n'a pas révélé les noirs secrets de Lydia, mais il sera bientôt torturé à nouveau. Si les joueurs aident Khalid à s'échapper, il leur offre un refuge au campement de Mama Raluca près de Helfurt.

Un escalier descend dans la morgue et la salle de torture.

F. Loges des visiteurs

Les loges consistent en une grande salle où sept lits sont réservés pour les visiteurs de l'abbaye. La salle est équipée de paravents, de cuvettes pour la toilette et de livres de prière. Si les PJ n'ont pas encore effectué l'Épreuve de Morr (voir **Cérémonie des rêves**, page 207) ou s'ils posent trop de questions à propos de Lanfranchi, alors un garde noir surveille la porte du dortoir durant la nuit.

G. Cloître

La cour est un lieu de méditation pour les prêtres de l'abbaye. Quiconque fait trop de bruit ici reçoit des regards fâchés. Le cloître est aussi l'endroit où les chats de l'abbaye passent le plus clair de leurs journées, allongés sous un escalier ou perché sur un balcon. On en trouve jusqu'à quarante en même temps. Voir l'encart **Les chats de l'abbaye** pour plus d'informations.

H. Dortoir des novices

Cette longue salle contenant plusieurs rangées de deux lits est vouée aux initiés. Au pied de chaque lit se trouve un petit coffre (**test de Crochetage** pour l'ouvrir) avec des effets personnels tels que des vêtements, des lettres, des livres et quelques pièces (1d10 co). De nombreux nobles envoient leurs fils et leurs filles à l'abbaye pour leur éducation (soit 10 % des initiés); ceux-ci gardent 1d10 co de plus que les autres. Il y a cinquante-deux lits en tout, dont quarante-trois sont actuellement occupés.

I. Quartiers des prêtres

Mis à part le grand abbé Geistwächt, neuf prêtres, deux prêtres consacrés et Gerhard l'ancien (voir **Liseur de rêves**, page 206)

SE FAUFILER DANS L'ABBAYE

L'abbaye du Bienheureux Aethelbert fournit aux PJ furtifs de nombreuses alcôves ténébreuses et escaliers en colimaçon où se cacher. Vous pouvez décrire l'architecture pour encourager les joueurs à fureter. Lorsque les initiés et les prêtres assistent aux messes et aux prières, l'abbaye est quasiment vide, si ce n'est pour les chats.

Les gardes noirs surveillent sans bouger de leur poste (voir la carte page 210) et subissent un malus de –10 sur leurs **tests de Perception** pour repérer les PJ se déplaçant en dehors de leur champ de vision. Les heaumes des gardes noirs leur imposent un malus de –10 lors d'une opposition à un **test de Déplacement silencieux**.

Gardes noirs du Bienheureux Aethelbert
Gardes noirs humains, ex-Écuyers

Les gardes noirs ont fait un vœu de silence leur interdisant de parler. Les guerriers de Morr en armure d'obsidienne sont postés dans toute l'abbaye comme sentinelles. Entraînés au maniement de l'arc long et de la hache à deux mains, les gardes noirs sont des combattants polyvalents. La plupart des gardes noirs sont d'anciens écuyers des chevaliers du Corbeau, mais certains étaient des prêtres exceptionnellement doués pour le combat. Consultez *Les Maîtres de la Nuit*, page 93 pour plus d'informations sur la Garde noire.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
54	42	38 (3)	41 (4)	29 (39)	35	41	33

Compétences: Commérage (Soc), Connaissances académiques (généalogie/héraldique, nécromancie, théologie) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int), Dressage (Soc), Équitation (Ag), Esquive (Ag), Intimidation (F), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int), Soins des animaux (Int)
Talents: Adresse au tir, Coups puissants, Dur à cuire, Étiquette, Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie, arcs longs, armes lourdes), Menaçant, Valeureux

Combat
Attaques: 2; **Mouvement:** 3 (4); **Points de Blessures:** 15
Armure (lourde): plaques complètes (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)
Arme: arme à deux mains (hache) (1d10+4 ; lente, percutante), arc long et 20 flèches (1d10+3 ; portée 30/60; rechargement demi-action; perforante, Adresse au tir)

Dotations
Les gardes noirs sont presque identiques, étant des hommes silencieux engoncés dans de sinistres armures noires. Ils portent tous un médaillon représentant le corbeau et une flasque d'eau bénite.

Abbaye du Bienheureux Aethelbert

Légende

A1 — *Temple*
A2 — *Créneaux*
B — *Armurerie*
B2 — *Baraquement des gardes noirs*
B3 — *Baraquement des chevaliers du Corbeau*
B4 — *Quartiers du seigneur Voss*
C — *Quartiers de l'abbé*
D1 — *Réfectoire*
D2 — *Cuisine*
E1 — *Infirmerie*
E2 — *Cellules de l'infirmerie*
F — *Loges des visiteurs*
G — *Cloître*
H — *Dortoir des novices*
I — *Quartiers des prêtres*
J — *Morgue*
K — *Bibliothèque et scriptorium*
L — *Bibliothèque interdite*
M1 — *Écurie*
M2 — *Atelier*
N — *Observatoire*
X — *Poste d'un garde noir*
✗ — *Position des skavens (jour 3)*

Premier étage

Placard
Escalier vers le lieu L
Balcon
Balcon
Balcon
Échelle vers le lieu N (cercle en pointillés)
Bloc de pierre
Mécanisme de délivrance du bloc

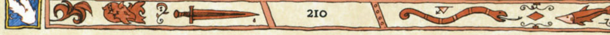
Rez-de-chaussée

Chemin des catacombes
Chemin des catacombes
Narthex ouvert
Chemin de garde au-dessus de l'armurerie
Siegfriedhof

Cave

0 2 4 6 8 10 12
Échelle en mètres

Toutes les flèches pointent vers le bas des escaliers





LES CHATS DE L'ABBAYE

En plus des habitants humains, l'abbaye accueille une population de plus de cent vingt chats, élevés par frère Dagmar au bénéfice de Geistwächt. La matrone de la meute est une grosse chatte noire aux poils longs appelée Tanira, et le vestibule de l'entrée est son domaine réservé. Toutes les pièces, y compris le temple, contiennent 1d10 chats. Utilisez le profil standard des **Chats** (*Arsenal du Vieux Monde*, page 79). Si un PJ caresse Tanira, un **test d'Emprise sur les animaux** ou un **test Difficile (-20) de Soins des animaux** l'amadoue. Tanira peut s'avérer un allié de poids pour débusquer le skaven caché durant le deuxième jour.

LES PRÊTRES DU BIENHEUREUX AETHELBERT

Les prêtres et les prêtres consacrés observent des vœux de stoïcisme, les obligeant à rester sérieux en toutes circonstances. Le service de Morr n'est pas à prendre à la légère. Les initiés ont le choix de faire ce vœu, ce que nombre d'entre eux font.

- **Grand abbé Darius Geistwächt (grand prêtre, gardien des âmes) :** voir son profil page 206.
- **Ancien Gerhard (liseur de rêves) :** Gerhard est un augure de la Confrérie du Suaire et n'a jamais été prêtre.

Prêtres consacrés

- **Frère Gregor (maître des cérémonies) :** responsable respecté des prières ; aime en secret sœur Maja.
- **Mère Alexia (maître des armes) :** organise les défenses de l'abbaye ; une femme rusée et solide.

Prêtres

- **Horatius (maître des novices) :** voir son profil page 206.
- **Frère Dagmar (maître des bêtes) :** s'occupe des animaux de l'abbaye ; trouve l'abbé ennuyeux.
- **Frère Gottlieb (maître des lettres) :** bibliothécaire en chef ; ne s'entend pas avec sœur Tanja.
- **Frère Heinz (maître charpentier) :** construit les cercueils, répare les meubles ; un homme à tout faire.
- **Frère Erich (maître de la pierre) :** supervise l'expansion des catacombes ; soupçonne un complot skaven.
- **Frère Winfried (patron des armes) :** s'assure que les armes et les armures sont entretenues ; a un sens de l'humour caustique.
- **Sœur Hildegarde (maître croque-mort) :** prépare les morts pour leur enterrement ; a vu la bibliothèque interdite.
- **Sœur Tanja (maître de la maison) :** supervise les corvées domestiques ; en conflit avec frère Gottlieb. A vu la lettre de Geistwächt (**aide de jeu 25**) en nettoyant ; le mentionnera à un PJ sûr s'il sympathise avec un **test de Charisme** ou de **Commérage**.
- **Sœur Maja (matrone des cérémonies) :** prépare les accessoires des cérémonies ; aime en secret frère Gregor.

logent ici. Les prêtres ont une chambre modeste où entreposer leurs possessions matérielles (vêtements, livres, armes à une main, 1d10 co). D'une façon générale, les prêtres se font confiance les uns aux autres, et il n'y a donc que 25 % de chances qu'une porte soit fermée à clef (**test de Crochetage** pour l'ouvrir).

J. Morgue

Les cadavres sont descendus à la morgue pour être lavés et embaumés avant d'être emmenés au temple pour les funérailles. On trouve ici toutes sortes de couteaux, d'aiguilles, des fils et de fluides à embaumer. Une porte secrète mène à la bibliothèque interdite, mais elle est habilement dissimulée dans une arche en bas-relief similaire à celle du temple. Un **test Difficile (-20) de Fouille** est nécessaire pour la localiser. La morgue sert aussi de salle de torture.

K. Bibliothèque et scriptorium

Occupant les deux étages de l'abbaye, la bibliothèque est une galerie ouverte avec un balcon au premier étage. Les rayonnages du rez-de-chaussée contiennent des textes d'histoire, de théologie et de philosophie. Le premier étage contient des ouvrages scientifiques sur l'anatomie et l'embaumement, ainsi que des piles de journaux fermés par des ficelles relatant des rêves et une poignée de littérature. Ironiquement, il y a très peu de matériel sur les morts-vivants. Cependant, les PJ passant au moins deux heures à faire des recherches sur ce sujet dénichent une note de Geistwächt (voyez l'**aide de jeu 27**) coincée dans une épouvantable ballade vampire. Cinq salles de lecture et d'écriture donnent sur le balcon du premier étage, chacune équipée de parchemin et d'instruments d'écriture. Un panneau secret révèle un escalier descendant dans la bibliothèque interdite. Les PJ doivent réussir un **test Difficile (-20) de Fouille** pour le trouver.

L. Bibliothèque interdite

L'accès à la bibliothèque interdite n'est possible que par l'un des trois passages secrets. L'entrée de la morgue est gardée par un sort d'*alarme magique* de Geistwächt depuis qu'il a surpris sœur Hildegarde à parcourir des codex prohibés. Seuls Geistwächt, Gerhard et les prêtres consacrés sont autorisés à entrer sans supervision. Les intrus non moriens seront jugés pour vol s'ils ont de la chance, de nécromancie sinon. L'avant-dernière marche de l'escalier est une plaque à pression qui déclenche un piège à lame pendulaire. Les victimes ratant un **test d'Esquive** subissent un impact infligeant 1d10+4 points de dégâts. Les personnages n'ayant pas Esquive sont touchés automatiquement. Les objets suivants sont entreposés sur les étagères.

- Quatre rouleaux en vélins ramenés de Zandri par Lanfranchi, attachés ensemble par une ficelle. Un morceau de parchemin plié est coincé dans le lot. Voir l'**aide de jeu 28**.
- Cinq tablettes styrigiennes et un parchemin (un mélange de reikspiel et de tiléen archaïque) glissé dessous. Le tiléen archaïque nécessite un **test Facile (+20) de Langue (tiléen)**. Voir l'**aide de jeu 29**.
- Une boîte couverte de plomb piqueté posée sur un piédestal en pierre. Si un PJ ouvre le couvercle, une fumée verte nauséabonde s'échappe de l'intérieur. En regardant dans la boîte, le PJ découvre un crâne de rat fixé à une chaîne en fer. Le *talisman fétide* est la source de la fumée verte ; il est conservé dans une boîte en plomb parce qu'il contient de la malepierre. Le *talisman fétide* confère 2 points d'Armure à chaque zone, en plus de l'Armure normale. L'amulette a été prise durant une bataille à un champion skaven décédé (voir *Les Fils du Rat Cornu*, page 81 pour plus de détails sur les talismans fétides).
- Des extraits des mémoires de Nagash (en classique), transcrits par le nécromancien Kadon. Vous pouvez décider de ce que ces extraits détaillent, mais Kadon était fou à lier, et toute personne lisant les mémoires doivent faire un **test de Force Mentale** pour éviter de gagner 2 points de Folie.
- Une sélection de livres censurés à propos des vampires et des morts-vivants, dont *Créatures périlleuses* par Odric de Wurtbad, *Les Vampires et leurs lignées* de Maximullian Sommers, *Treatis Necris* de Gottlieb le Rigoriste et *Encyclopédie des morts-vivants* par J. Gotthard Melber.

• D'innombrables pages de témoignages, de journaux et d'annales de procès couvrant les activités vampiriques et nécromantiques dans la Sylvanie occidentale depuis un millénaire.

M. Écurie et atelier

Cette écurie accueille les trois chevaux de selle, les deux chevaux de trait et les vingt-six destriers de l'abbaye, ainsi que les brides, les selles et les bardes. Il n'y a actuellement que six destriers. Un atelier est relié à l'écurie où l'on fabrique les cercueils.

N. Observatoire

Cette coupelle est accessible depuis une échelle dans la bibliothèque. Sur l'intérieur sont peintes des planètes et des constellations, chacune étiquetée en classique. Les PJ peuvent reconnaître les signes astraux suivants sur les peintures : l'Étoile du Sorcier, le Chaudron de Rhya et Dragomas le Dragon. Une douzaine de fentes d'observation distinctes s'ouvrent vers le firmament. Les personnages ayant **Connaissances académiques (astronomie)** peuvent voir que Mannslieb est à trois à six jours d'être pleine alors que l'équinoxe d'automne arrive, et qu'elle est sur le point de rentrer dans le Chaudron de Rhya. Mórrslieb brille d'un jaune maladif en passant à travers Dragomas le Dragon.

L'observatoire contient un quadrant et un télescope rudimentaire (grossissement x30). Le télescope n'est utile que pour l'astronomie, son champ de vision couvrant un quart de la surface d'une lune.

Autres lieux autour de Siegfriedhof

Quelques lieux importants de Siegfriedhof sont détaillés ci-dessous ; leurs nombres correspondent à ceux de la carte. Vous pouvez inventer d'autres endroits, en gardant à l'esprit que les principales exportations de la ville sont l'agriculture et le bois. La plupart des habitants sont liés à l'abbaye : écuyers, armuriers, teinturiers spécialisés dans les tissus noirs et tailleurs pour coudre les vêtements. De plus dix chevaliers du Corbeau possèdent des demeures ancestrales en ville.

1. Chapelle de Verena

Ce petit édifice à coupole contient une statue de la déesse Verena assise, tenant un livre ouvert et une balance. Les habitants de Siegfriedhof rendent régulièrement hommage à l'épouse de Morr. Le prêtre à résidence, Ulrik Wasser, conseille l'ordre sur des problèmes légaux complexes et intervient dans les affaires tombant hors de la jurisprudence de l'abbaye.

2. *Le Réconfort de la Veuve*

Le Réconfort de la Veuve est un bâtiment bas à trois étages adossé à la paroi rocheuse. Le Confort, comme l'appellent les gens du cru, est célèbre pour ses nectars de fruit. Le propriétaire, Otto, est un ancien chevalier du Corbeau, tombé en disgrâce pour un crime mystérieux. Il ne parle jamais de son passé, mais quand il a trop bu, il lui arrive de mentionner sa lâcheté. Le personnel et la plupart des réguliers sont des agents du Suaire, et la Confrérie se réunit souvent dans le sous-sol. Les PJ peuvent y reconnaître des laïcs de l'abbaye, certains étant des taupes du Suaire.

Les PJ affichant les insignes donnés par le seigneur Voss se voient offrir le logis et le couvert. Sir Rolph arrive au *Réconfort de la Veuve* une journée après les PJ et Otto lui désigne les PJ (voir **Quitter le Bienheureux Aethelbert**, page 216).

3. Le monticule styrigien

Quand Lanfranchi a fait construire son avant-poste à Siegfriedhof il y a mille ans, une petite congrégation de druides vivait dans le bois de la Famine tout proche. Leurs cérémonies comprenaient une forme bénigne de sacrifice rituel appelée le *cercle de vie*, où les participants mélangeaient leur sang pour fertiliser la terre. Ayant reçu des rapports exagérés du rituel, Lanfranchi fut consterné par leur ressemblance avec les sinistres cultes du sang de Lahmia et il se débarrassa des druides comme s'ils étaient des vampires.

Le fameux rituel du *cercle de vie* avait lieu dans une clairière du bois de la Famine autour d'un grand monticule funéraire styrigien. Cinq obélisques de pierre encerclaient le tertre, culminant par un portail mégalithique sur le côté sud-est. Le mégalithe est gravé de runes correspondant notamment à celles des tablettes styrigiennes de la bibliothèque interdite de l'abbaye. Les PJ ayant **Connaissances académiques (runes)** peuvent en faire un **test Assez facile (+10)** pour interpréter les runes, révélant les informations données dans la section **La Vieille Foi**, page 194. Passer ce test avec trois degrés de réussite révèle la formule liturgique pour le rituel de *cercle de vie*.

Si les PJ effectuent le rituel de *cercle de vie*, les fantômes druidiques sont libérés du poids de la non-vie et dispersés. Chaque PJ participant regagne un point de Fortune temporaire qui ne se regagne pas après usage.

Au sommet du tertre funéraire s'élève un cairn de pierre d'un mètre vingt de haut. Replacer les tablettes styrigiennes (**aide de jeu 29**) selon la séquence correcte sur le cairn permet aux vents de magie de souffler à nouveau sans contrainte dans la forêt de la Famine. Dans le sens des aiguilles d'une montre depuis le portail mégalithique, les tablettes doivent être disposées comme suit : Homme, Sang, Terre, Vie et Mère. Le motif sanglant (**aide de jeu 22**) et la boîte-puzzle de Miragliano peuvent donner des indices sur la séquence correcte. Mais même ainsi, ils devront soit traduire certaines des runes en utilisant la compétence **Connaissances académiques (runes)**, ou en demandant à un PNJ de les traduire pour eux, soit avoir beaucoup de chance. Voici la séquence correcte des tablettes, dans le sens des aiguilles d'une montre depuis le portail.






Voir le bassin de *Dhar* du château Helfurt pour en savoir plus sur les conséquences de la restauration de la ligne tellurique.

L'Épreuve de Morr

Les PJ sont escortés jusqu'au monticule par Geistwächt, Horatius et deux gardes noirs montés. On ordonne aux personnages passant l'Épreuve (voir **Liseur de rêves**, page 206) de gravir le monticule, de toucher le cairn et de revenir. Geistwächt explique que le PJ doit affronter son épreuve seul. Si des membres de l'équipe interviennent, les gardes les maîtrisent et les présentent au seigneur Voss pour être jugés (voir **Le jugement du seigneur Voss**, page 208).

À l'instant où le PJ passe sous l'arche mégalithique, des druides fantomatiques se matérialisent en cercle derrière les obélisques, bloquant toute retraite. Si un PJ tente de passer à travers le cercle de fantômes, il est attaqué deux fois avec une CC 25 ; les attaques n'infligent pas de dégâts mais imposent un **test de Peur**. Passer à deux mètres d'un fantôme impose également un **test de Peur**. Les druides fantomatiques ne peuvent pas être affectés par des armes non magiques et disparaissent si la magie est utilisée contre eux. Pour plus d'informations sur les fantômes, consultez le *Bestiaire du Vieux Monde*, page 92. Les PJ peuvent tenter un **test de Perception** pour remarquer que les mains des druides sont lacérées.

Défi squelettique
Le Mouvement des personnages est divisé par deux (ralenti) en montant le monticule escarpé. Si un PJ a suivi l'avatar de la mère dans le rêve de la Sorcière Noire, des mains squelettiques jaillissent du sol et s'agrippent à ses jambes. À chaque round passé sur le monticule, le personnage doit éviter deux attaques de prise (CC 25). Un personnage agrippé par les mains pendant trois rounds consécutifs est enfoui dans la terre et transformé en squelette.

Défi styrigien
Si un PJ a suivi le Karl onirique dans la caverne, puis a raté le **test de Force Mentale** associé, il doit affronter un revenant. Le champion styrigien à la cuirasse de bronze n'est pas animé par nécromancie, mais par la volonté d'une déesse ancienne et oubliée. S'il est tué, le revenant retourne dans la terre. Utilisez le profil du **Revenant de** *WJDR*, page 228.

Il est important de noter que les défis qui précèdent peuvent avoir lieu simultanément, séparément, ou pas du tout. Il est aussi possible que des PJ faibles succombent aux épreuves et soit obligés de dépenser un point de Destin pour survivre. N'ayez pas de remords à laisser parler les dés ; le monde de Warhammer n'est pas juste.

Si le personnage atteint le cairn, il remarque que les pierres ont été dérangées (Lanfranchi a pris les tablettes stygiennes). On peut descendre le monticule à une vitesse normale.

4. Tombe de Lanfranchi

Quand les PJ voient la tombe de Lanfranchi pour la première fois, ils devraient la reconnaître d'après le présage de Morr. Le couvercle du sarcophage peut être déplacé par deux personnes, ou une seule si elle réussit un **test de Force**. Le sarcophage contient le squelette en armure de Lanfranchi. Ses mains serrent la lance magique *Donnacanto* à côté du panneau central de son fameux triptyque (**aide de jeu 26**). Les PJ peuvent examiner les objets sans y toucher, mais ils ne peuvent pas être retirés sans déclencher l'*alarme magique* du père Gregor et sans endommager les restes de Lanfranchi.

LES CATACOMBES DU BIENHEUREUX AETHELBERT

Les cryptes dans les catacombes du Bienheureux Aethelbert sont bien entretenues et identifient clairement leurs occupants. Des plaques de bronze listent les noms, les dates et souvent un court éloge funèbre. Les familles sont inhumées ensemble dans une crypte commune, et la plupart sont facilement accessibles. Les cryptes ne sont définitivement fermées qu'une fois la lignée éteinte.

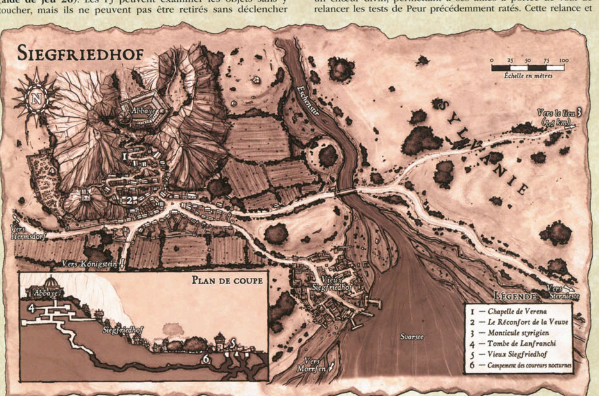
Le Sequestrium est une crypte spécialement préparée, construite pour conserver les restes calcinés des vampires et des nécromanciens. Il est scellé par un bloc de pierre et protégé par le sort d'*alarme magique* de mère Alexia.

Le Sequestrium et les sections anciennes des cryptes sont situés au premier niveau des catacombes. Les nouvelles sections de cryptes sont creusées de plus en plus profondément dans la roche. Quiconque est surpris à marauder dans les cryptes est écartelé sur le parvis de l'abbaye.

La crypte du Bienheureux Anton Aethelbert est scellée mais sans alarme.

Donnacanto
L'arme est une lance lourde avec une hampe en sorbier et une pointe resplendissante en argent. Elle fonctionne comme une demi-lance.

Connaissances académiques : magie
Pouvoirs : quand le porteur charge, *Donnacanto* chante comme un chœur divin, permettant à ses alliés à portée de voix de relancer les tests de Peur précédemment ratés. Cette relance et



tous les tests de Peur suivants se font avec un bonus de +10 tant que l'allié entend *Donnacanto*. La lance continue à chanter jusqu'à la fin du combat.

Histoire : selon la légende, c'est la voix de Myrmidia qui est canalisée à travers *Donnacanto*.

5. Le Vieux Siegfriedhof

Tout ce qui reste du château Siegfried et de la vielle ville sont des ruines envahies par la végétation. Les docks sont la seule partie de la vieille ville encore utilisée de nos jours. Les PJ s'aventurant dans les ruines doivent faire un **test d'Agilité** s'ils vont plus vite que la moitié de leur vitesse. Le sol instable est garni de trous skavens inondés.

Il y a quatre lignes de tunnels principales sous le Vieux Siegfriedhof. La plus au nord est inondée après trente mètres et un **test Difficile (-20) de Natation** est nécessaire pour parcourir les tunnels submergés et atteindre le **lieu 6**.

6. Campement des coureurs nocturnes

Le tunnel inondé émerge dans une alcôve basse où huit coureurs nocturnes skavens ont établi un petit campement. Utilisez le profil **Skaven** standard dans *WJDR*, page 229, mais ajoutez la compétence Esquive et le talent Course à pied.

Événements à Siegfriedhof

Les événements suivants commencent le matin suivant la cérémonie des rêves et l'épreuve du monticule. Si les joueurs décident de partir avant le troisième jour, vous pouvez condenser ses événements dans un temps plus court.

Premier jour

Les événements suivants ont lieu le premier jour.

Matin

Au petit-déjeuner, les PJ découvrent qu'on a grignoté une meule de fromage. Si un PJ se plaint, on fait appeler la sœur Tanja. Si les joueurs mentionnent le mot « rat », Tanja regarde autour d'elle nerveusement, mais est soulagée en constatant que Geistwächt est absent. Si un personnage mentionne Geistwächt ou sa phobie, Tanja demande aux PJ de parler plus bas et leur promet d'enquêter à ce sujet (sans déranger l'abbé). Si les PJ insistent, un Geistwächt épuisé intervient et ordonne une fouille immédiate des réserves de nourriture. La fouille faisant chou blanc, Tanja accuse un serviteur au hasard pour apaiser les peurs de l'abbé.

Après-midi

Après la prière du midi, le frère Gottlieb contacte l'équipe et les invite à visiter la bibliothèque. Si les PJ ont impliqué sœur Tanja au petit-déjeuner, le frère Gottlieb veut des ragots, et il oriente la conversation dans ce sens. Si les PJ mentionnent le mot « rat », Gottlieb révèle que le frère Erich soupçonne un complot skaven depuis des années.

Les PJ souhaitant enquêter sur le complot skaven peuvent trouver le frère Erich dans les catacombes ou à la prière du soir. Si les PJ rencontrent le frère Erich à la prière du soir, il leur propose de leur faire faire un tour des catacombes le **deuxième jour**.

Si les PJ rencontrent Erich dans les catacombes et l'interrogent à propos des skavens, il les mène vers une zone nouvellement creusée et leur montre de grandes traces ressemblant à celles de rats. Un **test Difficile (-20) de Pistage** guide les PJ jusqu'à un tunnel étroit. Les PJ sans armure peuvent entrer dans le tunnel pentu, qui se termine sur de l'eau sale. Un **test Difficile (-20) de Natation** est nécessaire pour parcourir le tunnel submergé et atteindre le campement des coureurs nocturnes (voir le **lieu 6**). Si les PJ parlent du campement des coureurs nocturnes, Geistwächt met l'abbaye sous alerte et la mère Alexia organise un assaut contre les skavens.

Deuxième jour

Les événements suivants ont lieu durant le deuxième jour.

Après-midi

Les PJ sont convoqués à l'enterrement de Sir Engelmann, un chevalier du Corbeau dont on a récemment découvert le corps près de Tempelhof, à moitié dévoré par les goules. Les funérailles peuvent être la seule chance de rencontrer le seigneur Voss, qui est indisponible le reste du temps, à moins que les PJ ne lui soient envoyés pour jugement. Voss jette un œil sous le viseur du chevalier défunt, a un frisson, puis fait une brève éloge funèbre. Ensuite, Voss fait un signe de tête à deux initiés nerveux qui transfèrent le corps de l'autel à un cercueil à roulettes. Quand les initiés soulèvent le corps, Sir Engelmann se casse en deux par le milieu avec un grand fracas, ce qui fait qu'ils en portent chacun une moitié. La sœur Hildegarde court à l'aide des initiés pour remettre le corps dans le cercueil, avant de bourrer des poignées de sciure dans les articulations sanglantes de l'armure.

Si Hildegarde est interrogée plus tard, elle est embarrassée et admet que la menace goule est de pire en pire. Elle est certaine que les prophéties vampires vont se réaliser, mais si l'on insiste, elle s'excuse et retourne à la morgue.

Soirée

Horatius demande si l'on s'est occupé des PJ. Il signale que les gardes noirs tiendront un entraînement de combat demain (**troisième jour**) derrière l'abbaye. Si l'un des personnages combattants souhaite participer, ils devraient parler à mère Alexia.

Si les PJ ont rencontré Hildegarde aux funérailles, Horatius mentionne qu'il a entendu leur discussion et leur déconseille d'aller à la morgue.

Nuit

Si un PJ a sympathisé avec Tanira (voir l'encart **Les chats de l'abbaye**, page 211), il trouvera la chatte noire endormie sur son lit. Plus tard dans la nuit, Tanira réveille le personnage en miaulant à la porte fermée. S'il l'ouvre, Tanira court dans l'abbaye vers le balcon attenant aux quartiers des prêtres (**lieu I**) et gratte à la porte. Tanira a détecté Rikki-tik l'espion skaven, caché dans la charpente du couloir du premier étage. Les PJ peuvent le repérer s'ils entrent dans le couloir et réussissent un **test de Fouille** opposé à la **Dissimulation** du skaven.

Troisième jour

Les événements suivants ont lieu durant le troisième jour.

Matin

Les PJ sont réveillés par un vacarme dans le cloître. Frère Erich a été découvert assassiné avec une fléchette empoisonnée (voir **Le rat dans l'abbaye**) et un large groupe d'initiés piétine en essayant de déterminer ce qui s'est passé. Si les PJ ont rencontré Erich le **deuxième jour**, ils sont interrogés par Horatius. Si un personnage





rate un **test de Charisme** par trente ou plus, Horatius le fait enfermer dans l'infirmerie (**lieu E**) en attendant la fin de l'enquête.

Rikki-tik attend la tombée de la nuit pour s'infiltrer dans la bibliothèque cachée.

Nuit

À minuit, les PJ sont réveillés par une cacophonie de miaulements et de feulements. Deux coureurs nocturnes organisent une diversion pour que Rikki-tik puisse éviter les chats et se glisser dans la bibliothèque cachée. Perchés au-dessus du cloître, les coureurs nocturnes sont armés de frondes et harcèlent les chats d'en haut. Les personnages peuvent localiser les coureurs nocturnes en réussissant un **test de Perception opposé** contre la **Dissimulation (40)** des skavens. Les personnages sans Vision nocturne subissent un malus de -20 sur les **tests de Perception** et de **Capacité de Tir**. L'action se déroule comme suit.

Round 1

Un garde noir portant une lanterne assiste stupéfait aux efforts des chats du cloître pour atteindre les coureurs nocturnes.

Round 2

Des prêtres à demi habillés s'agglutinent sur le balcon, tandis que les initiés lorgnent depuis le dortoir des novices. Des gardes noirs portant des arcs longs entrent dans le cloître. Rikki-tik court dans la bibliothèque vers l'escalier secret. Les PJ dans le couloir peuvent l'entendre avec un **test Difficile (-20) de Perception**.

Round 3

L'un des gardes noirs repère un coureur nocturne et crie *« hommes-rats! »* alors qu'une bille de fronde s'écrase contre son armure. En réponse, l'autre garde tire en aveugle sur le toit. Rikki-tik descend dans la bibliothèque interdite.

Round 4

Geistwächt arrive, tout habillé, une masse à la main. Trois nouveaux gardes noirs entrent avec des arcs longs, tandis que Geistwächt hurle des ordres à la foule d'initiés. Rikki-tik trouve le *talisman fétide*.

Round 5

Un énorme bloc de pierre (voir **lieu B**) tombe pour bloquer l'entrée principale de l'abbaye. Trois chats atteignent le toit et attaquent un coureur nocturne. L'autre skaven est touché par une flèche et fuit vers le rocher. Rikki-tik retourne dans l'escalier secret.

Round 6

Un coureur nocturne continue à se battre contre les chats, tandis que les initiés en arme prennent position sous le commandement de mère Alexia. Rikki-tik arrive dans la bibliothèque (on peut de nouveau l'entendre, voir le **Round 2**).

Rounds 7–9

Geistwächt perd sa voix à force de crier dans le chaos. Rikki-tik descend en rappel la tour de la bibliothèque pour rejoindre six coureurs nocturnes l'attendant en bas. La bande attaque quiconque sort de la bibliothèque à travers la porte de la poterne pour couvrir la retraite de leur maître.

Round 10

Les skavens s'enfuient dans les catacombes.

Après le raid

Dans sa retraite hâtive dans la bibliothèque, Rikki-tik a laissé le passage secret entrouvert, comme peuvent le découvrir les PJ entrant avant l'aube.

Si Tanira a sympathisé avec un PJ, la chatte réapparaît avec une grande oreille de rat dans la bouche et la dépose à ses pieds. Tanira va vers la bibliothèque et mène les PJ qui la suivent vers le

passage secret. Les PJ souhaitant explorer la bibliothèque peuvent le faire sans être déranger avant l'aube, quand arrive frère Gottlieb. Les habitants de l'abbaye sont trop occupés à guetter une seconde attaque skaven.

Des PJ observateurs peuvent remarquer la corde de Rikki-tik qui pend toujours à la fenêtre. Un **test Assez difficile (-10) de Pistage** permet à l'équipe de suivre sa bande jusqu'au **lieu 6**. Les skavens y restent la journée suivante avant de repartir à la nuit tombée, sous le couvert de l'obscurité.

Quitter le Bienheureux Aethelbert

Même si *Que la mort nous sépare* suit une trame linéaire, les actions des PJ peuvent déjà avoir généré plusieurs retournements de situation à leur départ de Siegfriedhof. Il est même tout à fait possible qu'ils soient complètement passés à côté de la ville. De plus, ils peuvent avoir des théories contradictoires sur le rôle de Karl (ou d'Ahmed) dans les prophéties vampires. Avant de jouer le troisième acte, vous devriez vous laisser le temps de préparer les thèmes et les PNJ étant intervenus jusqu'ici.

- Après quelques jours à l'abbaye, les PJ ont pu être recrutés pour enquêter à Helfurt par l'un des supérieurs du Bienheureux Aethelbert.
- La lettre dans le bureau de Geistwächt relie Lydia von Carstein au Bienheureux Aethelbert. Geistwächt peut avoir demandé aux PJ d'enquêter à Helfurt s'ils ont gagné sa confiance, auquel cas il les fait escorter par deux gardes noirs pour leur protection en chemin.
- Le seigneur Voss peut confondre le PJ avec des agents du Suaire devant venir de Marienburg. Les PJ sont escortés jusqu'à Helfurt par quatre chevaliers du Corbeau et leur capitaine, Sir Rolph. Rolph suppose que les PJ sont des agents expérimentés et ne les questionne pas.
- Si les PJ ont refusé les offres du seigneur Voss et de Geistwächt, ils peuvent tout de même atteindre le final de Helfurt indépendamment.
- Si les disciples de Farouk sont interrogés à Hermsdorf, ils révèlent que Helfurt était sa destination ; ce que confirme la lettre partiellement brûlée dans leur grotte.
- Farouk et ses disciples peuvent être repérés dans leur chariot de charbon sur la route allant ou revenant de Helfurt.
- Le vagabond emprisonné au Bienheureux Aethelbert (voir **lieu E**) lie Farouk à Helfurt.
- Sœur Tanja confesse avoir trouvé une lettre troublante (**aide de jeu 25**) en nettoyant le bureau du grand abbé.

LE RAT DANS L'ABBAYE

Rikki-tik, espion du clan Eshin

Maître assassin skaven mâle, ex-Coureur nocturne, ex-Coureur d'égouts

Chose-homme à noire-capuche cache fétiche spécial sous livres-poussiéreux. Il faut maintenant la voler-reprendre, quand choses-hommes combattants pas maison. Choses-chats méchantes-mauvaises sentent nous, mais rat plus malin que animaux-homme. Toi et toi grimpent en haut-dessus et tirent-pierre les chats. Puis, je prends vite-vite le fétiche. Notre talent-voleur sera la fierté de Esbin.

Sa combinaison de maîtrise de compétence, de talents et de dotations lui donne des bonus de +40 en Escalade, +30 en Dissimulation et +20 en Déplacement silencieux. C'est un maître de l'infiltration.

Caractéristiques



CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	62	36 (3)	53 (5)	65	45	44	32

Compétences : Connaissances générales (skaven) (Int), Crochetage (Ag), Déguisement (Soc), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag +20), Escalade (F +10), Escamotage (Ag), Esquive (Ag), Évaluation (Int), Filature (Ag), Fouille (Int), Langue (queekish) (Int), Lecture sur les lèvres (Int), Natation (F), Orientation (Int), Perception (Int +10), Préparation de poisons (Int), Survie (Int)

Talents : Acuité visuelle, Camouflage rural, Camouflage souterrain, Camouflage urbain, Connaissance des pièges, Coureur mural, Course à pied, Maîtrise (arbalètes, armes paralysantes, armes de jet), Sens de l'orientation, Sur ses gardes

Traits : Armes naturelles (griffes), Vision nocturne

Combat

Attaques : 3 ; **Mouvement :** 6 ; **Points de Blessures :** 15

Armure (légère) : veste de cuir et capuchon (tête 1, bras 1, corps 1)

Arme : sarbacane et 10 fléchettes (1d10 ; portée 8/16 ; rechargement demi-action), arme à une main (épée) (1d10+3), filet (—, portée 4/8 ; rechargement action complète ; immobilisante), quatre étoiles de jet (1d10 ; portée 6/12 ; rechargement demi-action)

Dotations

L'armure de Rikki-tik est noircie par sa propre urine. Il entretient sa fourrure, en chassant la moindre vermine. Il porte des griffes de rat' à chaque main. Dans une sacoche accrochée autour de son cou, il conserve trois fragments de malepierre. Rikki-tik utilise le poison. Son préféré est le brise-cœur (voir *WJDR*, page 122), dont il a trois doses. Rikki-tik dirige une bande de huit coureurs nocturnes. Utilisez le profil skaven standard dans *WJDR*, page 229, mais ajoutez la compétence Esquive et le talent Course à pied.

Notes

Certaines des capacités dont dispose ce skaven sont décrites en détail dans *Les Fils du Rat Cornu*. Elles sont décrites ci-dessous.

- **Coureur mural :** ce talent confère un bonus de +20 sur les tests d'Escalade.
- **Dotation spéciale :** les griffes de rat se portent sur les mains pour un bonus de +10 aux tests d'Escalade. Utilisées en combat, elles infligent 1d10 dégâts. La sarbacane peut servir de tuba dans les tunnels inondés.











MARIAGE EN SYLVANIE

Le trajet entre Siegfriedhof et Helfurt prend entre six et sept jours par la route principale, longeant la bordure sud du bois de la Famine. Les affreuses créatures de Sylvanie s'attaquent en priorité aux faibles, donc si les PJ voyagent avec une escorte de chevaliers du Corbeau ou de gardes noirs, ils atteignent Helfurt sans incident. Le trajet peut être décrit succinctement : des bûchers de carcasses de goules dans les rues de Tempelhof, des hères affamés recroquevillés dans les allées de Vanhaldenhof, et l'ombre des tours gothiques de Vanhaldenschlosse sur la vallée.

Les PJ voyageant sans escorte risquent d'être attaqués par des morts-vivants, des loups funestes ou des chauves-souris géantes (utilisez le profil des chauve-souris vampires dans le *Bestiaire du Vieux Monde*, page 86, en retirant les talents Coups puissants et Mort-vivant) peu après le départ de Siegfriedhof. Si les PJ souhaitent garder les cochers des Tunnels, ils doivent payer le double du prix habituel dans la redoutée Sylvanie. Cela fait 14 co par jour pour cinq jours, dont la moitié d'avance, soit 35 co juste pour traverser la frontière.

Des troubadours sous couverture

Si les PJ sont escortés par les chevaliers de Sir Rolph, ils s'arrêtent à huit kilomètres de Helfurt et montent leur campement dans un bosquet. Sir Rolph ouvre le chariot de marchandise et présente aux PJ divers instruments de musique (des lyres, des violes, des tambourins) et des costumes colorés à clochettes. Rolph ne donne pas d'explication, mais si on lui en demande, il rappelle en bougonnant aux PJ leur couverture de musiciens pour le mariage de la baronne Plicticos. Sir Rolph les presse de passer à l'étape suivante de leur mission et leur dit de lui faire un rapport lorsqu'ils auront accès au château Helfurt.

À l'abbaye, Horatius partage ses ragots avec Sir Rolph. Son traitement des PJ varie selon leur réputation auprès du prêtre. Si les PJ tentent de déserter, ils sont pourchassés sans pitié par Sir Rolph et ses quatre chevaliers.

Helfurt

Helfurt est situé sur un plateau peu élevé sous la forteresse pré-impériale en ruine de Mistgarten, et n'apparaît sur aucune carte. Plus haut encore sur la montagne se trouve le château Helfurt, plus moderne en comparaison, d'où est gouvernée la petite baronnie. Au cours des dernières années, la baronne Lydia von Carstein s'est servie de la fortune de son mari décédé pour restaurer le château et revitaliser le village. Cependant, les poutres fraîchement repeintes et les bacs à fleur ne suffisent pas à masquer la souillure troublante rôdant sous la façade de Helfurt.

Les efforts de reconstruction se sont concentrés sur les anciens bains publics installés sous la forteresse en ruine. Lydia a tout mis en œuvre pour les remettre en état de marche, mais avec un nouvel objectif sinistre. Elle espère renforcer ses pouvoirs magiques en se baignant dans le sang et la chair de ses sujets décérébrés au point qu'ils se battent pour ce privilège.

Arrivée à Helfurt

Peu après l'arrivée des PJ, Lydia passe dans Helfurt dans un traîneau décoré de guirlandes de cloches pour les accueillir. Lydia se présente sous son nom de femme mariée, Plicticos, plutôt que sous son nom de jeune fille, Von Carstein. Elle ne mentionnera Von Carstein sous aucun prétexte. Lydia est courtoise et charmante, voire flirteuse avec les PJ hommes ayant plus de 35 en **Socialibité**. Contrairement à la plupart des vampires, Lydia n'est pas vulnérable à la lumière du soleil ; les PJ peuvent la rencontrer à n'importe quelle heure de la journée.

La préoccupation première de Lydia est Ahmed. Si les PJ l'ont amené à Helfurt, ils sont accueillis par Lydia et Mama Raluca. Ahmed est fou de joie que Raluca connaisse sa mère, et elle le convainc que Lydia peut aider à réunir leur famille. Cet échange a lieu en présence des PJ, Raluca parlant avec Ahmed tandis que Lydia les regarde à l'écart, l'air innocent. Les PJ ont plusieurs options :

MAÎTRISER AHMED

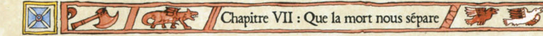
Vous devrez ajuster le final à Helfurt en fonction du statut d'Ahmed. Dans la plupart des cas, Ahmed sera déjà arrivé à Helfurt avec Mama Raluca. Le motif des PJ est alors influencé par le PNJ qui les envoie.

- **Geistwächt :** veut qu'on lui ramène Ahmed vivant pour l'interroger, mais veut que Lydia soit tuée et ses rouleaux de Zandri récupérés.
- **Sir Rolph :** veut tuer Ahmed, Lydia et ses collaborateurs, ainsi que tous ceux qui se dressent devant lui. Cependant, les PJ ne savent pas grand-chose de ses intentions quand ils entrent dans Helfurt en tant qu'espions à sa solde.
- **PJ indépendants :** à moins que les PJ aient vu Ahmed dans le dernier rêve de la Sorcière Noire, ils peuvent croire qu'ils pourchassent toujours Karl. Les PJ ne peuvent savoir qu'Ahmed est un rejeton de Nagash qu'en visitant le campement Rumanyik (**lieu 5**) et en réussissant un **test de Commérage**.

Dans le cas peu probable où Ahmed n'aurait pas atteint Helfurt pour le troisième acte, le final peut nécessiter des modifications importantes.

- **PJ indépendants :** Si les PJ ont amené Ahmed à Helfurt par eux-mêmes, Lydia tente de négocier pour avoir sa garde (voir **Arrivée à Helfurt**). Dans ce cas, les PJ peuvent même prendre parti pour Lydia contre Sir Rolph si le vampire arrive à cacher sa véritable nature.
- **Ahmed est emprisonné à Siegfriedhof :** Lydia s'inquiète qu'Ahmed ne soit pas encore arrivé. Elle ne perd pas son temps avec les visiteurs à moins qu'ils ne sachent où se trouve le garçon. Lydia passe tout le troisième acte dans son château à préparer le rituel, qui n'aura jamais lieu. Sir Rolph diffère sa mission pendant plusieurs semaines tandis qu'Ahmed est interrogé, et il n'arrive donc pas à Helfurt comme décrit.





- Si les PJ confient volontiers Ahmed à Lydia, elle les invite à loger en son château.

- Si les PJ abandonnent Ahmed en renâclant, on leur offre le gîte à Mistgarten.

- Si les PJ refusent de se séparer d'Ahmed, consultez **Accuser Lydia**, page 220.

- Si Ahmed est déjà à Helfurt quand les PJ arrivent, vous pouvez supposer que Lydia a l'intention de l'épouser le jour suivant. Les PJ sont logés gratuitement à Mistgarten.

- Si les PJ sont déguisés en musiciens ambulants, Lydia pense qu'ils sont ceux qu'elle a engagés pour jouer à son mariage. Elle leur demande une chanson. Si deux PJ ou plus réussissent un **test d'Expression artistique (musicien)**, Lydia invite la troupe au bal masqué qui aura lieu au château plus tard dans la soirée, où ils devront accompagner ses musiciens de cour. Sinon, les PJ sont logés gratuitement aux bains publics de Mistgarten et sont poliment encouragés à répéter pour la cérémonie de demain.

Lieux autour de Helfurt

Géographiquement, Helfurt est situé sur un large plateau montagneux surplombant la Hel. Le village comporte une grand-rue aboutissant à un parc enneigé et à la mairie. Les habitants vivants de Helfurt résident sur la grand-rue, dans des bâtiments bien entretenus. Ceux qui attendent encore la noire invitation de Lydia vivent dans le vieux quartier délabré.

Helfurt connaît un sursaut d'activité à l'approche du mariage de Lydia. Des guirlandes parfumées d'edelweiss ornent chaque porte, proclamant l'approche de la fête. La cinquantaine de pseudo-nobles de la ville travaille avec la centaine de roturiers de la ville qui cuisinent, lavent, construisent et décorent en préparation de l'événement.

1. Mistgarten

Le bâtiment gothique connu sous le nom de Mistgarten est la seule aile restant d'une forteresse pré-impériale détruite depuis longtemps, datant des rois styrigiens. Construit sur un réseau de sources chaudes naturelles, Mistgarten contient une magnifique station thermale et des bains publics dont les mosaïques forment l'emblème des Hart. Interdite aux visiteurs depuis les travaux, Lydia en a récemment rouvert les portes.

L'ancienne aile ouest était composée d'une station thermale, d'un corps de garde et d'une écurie. La station thermale a été soigneusement rénovée et est en parfait état de marche. Le corps de garde et la salle commune ont été transformés en une taverne bien équipée. L'écurie est restaurée et utilisable.

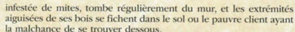
Mistgarten est tenu par un aubergiste loufoque appelé Bärzil et sa femme acariâtre, Prunehilda. Tous deux font partie de la pseudo-noblesse de Helfurt. Bärzil est un snob au visage de crapaud, victime d'un besoin pathologique de plaire à sa femme. Bärzil pense qu'aucun visiteur de Mistgarten n'est à la hauteur de son établissement. Prunehilda pense tout le contraire, et elle est comblée par chacun des rares clients. Bärzil et Prunehilda se chamaillent constamment, mais essayent de rester civilisés en présence de PJ.

Taverne

La taverne a été construite à partir de la salle commune de l'ancien corps de garde et comporte deux rangées de tables de banquet et de bancs en chêne. La taverne est décorée sur le thème de la chasse, et les murs sont ornés de trophées d'une grande variété d'animaux et de monstres. Une tête de cerf mal rembourrée,





infestée de mites, tombe régulièrement du mur, et les extrémités aiguisées de ses bois se fichent dans le sol ou le pauvre client ayant la malchance de se trouver dessous.

Chambres privées

Les chambres privées sont construites dans l'ancien baraquement du corps de garde et accueillent jusqu'à quatre clients chacune. Les anciennes couchettes ont été remplacées par des lits à courtines et d'autres meubles luxueux tirés de la collection de Lydia.

Station thermale privée

La porte de la station privée est toujours fermée à clef (**test de Crochetage** pour ouvrir).

Si les personnages ont accès à la station thermale, ils peuvent tenter un **test de Perception** pour remarquer un passage secret dissimulé dans un bassin à l'arrière. La trappe n'est pas parfaitement scellée et de petites bulles naissent régulièrement à la surface du résidu de produit gras couvrant les dalles. La trappe s'ouvre sur une échelle métallique rouillée menant dans un tunnel obscur (**lieu J**), qui mène jusqu'aux oubliettes du château de Lydia. Le plus grand bassin privé peut accueillir jusqu'à sept personnes. Il reste des taches brun rouille datant des bains de nouvelle lune de Lydia. Un autre bassin plus petit est à moitié rempli d'eau ayant déjà servi.

2. Parc

Le petit parc au centre de Helfurt comprend un kiosque à musique et l'imposante mairie. Les congères de neige autour du parc constituaient autrefois un terrain de jeu apprécié des enfants pour y faire des bonhommes de neige et y mener des batailles de boules de neige. Lydia y a enterré huit squelettes (*WJDR*, page 229) qu'elle peut animer à l'aide de magie nécromantique.

3. Mairie

Le parc est dominé par l'édifice de pierre massif servant de mairie, de tribunal, de lieu de réunion publique et de salle de cérémonie. Actuellement, la mairie connaît des rénovations de dernière minute avant d'abriter la cérémonie de mariage.

4. Mare et cimetière

La mare était autrefois une zone de divertissement pour les enfants maintenant ostensiblement absents de Helfurt. Durant les mois d'hiver, on pouvait voir des groupes d'enfants jouer et patiner sur la glace, mais de nos jours tout est calme.

5. Campement Rumanyik

Un campement de chariots et de tentes strigany est installé au sud de Helfurt. Vingt-trois hommes, femmes et enfants de la lignée Rumanyik y vivent, dont les ancêtres remontent jusqu'aux nomades Qu'rashi originaux. Les Rumanyik préfèrent ne pas se mêler aux habitants, sachant qu'ils iront dans une autre ville une fois les affaires de Mama Raluca terminées. Ahmed et Farouk sont tous deux Rumanyik de naissance.

Mama Raluca

Mama Raluca est à la tête du campement. Elle est originaire d'un clan strigany des environs de Marienburg et a rejoint les Rumanyik par un mariage arrangé avec leur cheftaine, Slava. Quand Slava est mort, Raluca a pris la direction du clan.

Une nuit, un bébé de sexe féminin a été abandonné sur le pas de la porte de Raluca, sans aucune identification autre qu'une broche dorée ornée d'un crâne en lapis. Raluca a reconnu la broche comme le signe de reconnaissance de la lignée des véritables rejetons de Nagash et a recueilli Suri.

Pendant des années, Raluca a gardé le secret de l'héritage de Suri, jusqu'à la naissance d'Ahmed. Raluca a compris l'importance de la naissance d'un descendant mâle, puisque la Malédiction des dieux antiques était bien connue des Rumanyik. Quand Raluca en informa Lydia, elle l'ignora de prime abord. Puis, elle se souvint d'une seconde clause obscure disant que l'Élu devait naître sous le signe astral du Chaudron de Rhya, ce qui était le cas d'Ahmed!

Lydia eut peur de ce que ferait son époux Voislav s'il découvrait la véritable identité d'Ahmed. Voislav était loyal à Mannfred von Carstein et il trahirait le garçon pour le légendaire vampire. Lydia enjoignit Suri à emporter Ahmed au loin et à le cacher dans le clan ancestral de Raluca, à Marienburg.

Après la mort de Voislav, Lydia a remis en branle ses propres plans, persuadant Raluca qu'Ahmed serait en sécurité à Helfurt maintenant. Raluca a accepté et envoyé son neveu Farouk prendre l'enfant à Marienburg.

Château Helfurt

Après la mort de son mari Voislav, Lydia n'a pas compté à la dépense pour rénover le château Helfurt. On a installé des bannières colorées aux fenêtres, on a nettoyé la maçonnerie, on a acheté des meubles exotiques venus des quatre coins du Vieux Monde. Comme le village revitalisé de Helfurt, le château de conte de fée de Lydia jure avec la grisaille du reste de la Sylvanie.

Les habitants actuels du château Helfurt comprennent vingt-deux domestiques zombies et six domestiques vivants, portant tous des costumes baroques. Le portail principal est gardé par des serviteurs vivants blafards qui annoncent les visiteurs à Lydia avant de les faire entrer.

A. Crèche

L'ancienne la salle des banquets a été transformée en crèche. Le sol est jonché de jouets et de bonbons moisis.



ACCUSER LYDIA

Vous devriez étudier le profil de Lydia avant de jouer la rencontre de Helfurt. Ses forces et faiblesses sont différentes de celles d'un vampire moyen, ou même d'un Von Carstein (voir **Faiblesses** dans *Les Maîtres de la Nuit*, pages 106 à 108). La réaction de Lydia dépend de la nature de l'accusation.

- **Vampirisme ou nécromancie :** Lydia s'effondre en larmes et implore pitié. Elle répète qu'elle est un vampire bienveillant, contrairement aux autres (faux) et que ses gens bénéficient d'une meilleure qualité de vie que la plupart des autres Sylvaniens (vrai). Les zombies ont été tués par son ancien mari ou sont morts de causes naturelles (faux). Les villageois témoignent en sa faveur, et ils considèrent comme un privilège d'être choisi comme un nouveau-né.

- **Ahmed :** Lydia ne révèle pas son projet de siphonner l'âme du garçon dans un rituel nécromantique (voir l'encart **Union des Âmes**, page 222). Au lieu de cela, elle raconte aux PJ que son mariage avec Ahmed avait été arrangé pour renforcer les liens avec la noblesse du Stirland et ses clans gitans persécutés (faux). Raluca corrobore naïvement ce mensonge. Lydia promet qu'Ahmed ne sera pas transformé en vampire (vrai). Si les PJ amènent Ahmed à Helfurt mais refusent de le confier, Lydia offre aux PJ des marchandises exotiques (pour une valeur de 200 co) en échange du garçon. Si les PJ refusent cette offre, Lydia soupire et ordonne à tous les villageois d'appréhender Ahmed.

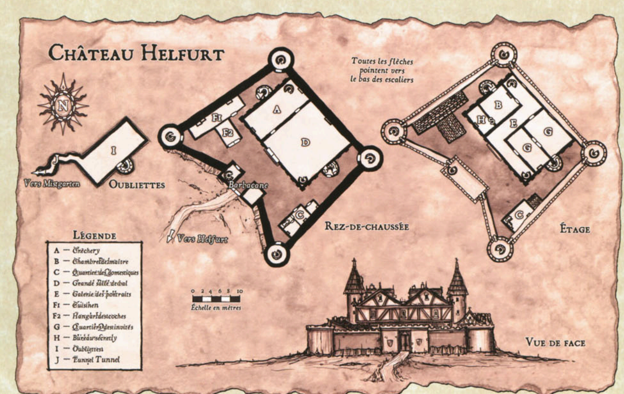
- **Combat ! :** Lydia emploie la magie à distance pour combattre les PJ qui lui résiste activement. Elle a +1 dé d'incantation grâce au bassin de *Dhar* sous Mistgarten (à moins que les PJ aient restauré la ligne tellurique de Siegfriedhof). Lydia garde toujours au moins quatre courtisans zombies à proximité pour couvrir sa fuite. Si elle est attaquée, elle bat en retraite vers son château en passant par le tunnel de Mistgarten, comme dans **Le jour du mariage**, page 222. Lydia est une faible combattante et elle préfère se battre sur la défensive depuis son bureau secret, animant les esclaves suturés de Voislav (**lieu C**) pour la protéger, en lançant le sort *appel de Vanhel* pour soutenir les esclaves suturés en combat. Si elle est acculée, Lydia active son pouvoir de brume éthérée et fuit au nord vers Kislev.

B. Chambre de maître

Le lit surélevé de Lydia domine la pièce. Deux armoires contiennent ses vêtements ; une troisième abrite un nid de papillons de nuit et des parures en train de moisir. Son nécessaire de toilette (où, bizarrement, il n'y a pas de miroir) comprend des dizaines de bouteilles de parfum et de maquillage. Les cendres de Voislav sont conservées dans une urne près de la fenêtre. Six parures arabiennes de grande qualité (et de petite taille) sont exposées sur des présentoirs.

C. Quartier des domestiques

Seules deux des pièces sont utilisées. Les autres, en désordre, contiennent les anciennes affaires de Voislav, y compris des vêtements, des meubles et des portraits. Dans un coin sont empilés neuf de ses esclaves suturés préférés ; des abominations ailées cousues à partir de morceaux de corps humains. Les esclaves suturés peuvent être animés comme des zombies ayant le talent Vol.



D. Grande salle de bal

Un imposant lustre en cages thoraciques humaines est suspendu au-dessus de la piste de danse. Une musique faible et fantasmagorique émane des murs ; son volume augmente avec l'activité dans la pièce. Des visages tourmentés apparaissent dans les murs en présence de Lydia, bougeant les lèvres avec la musique. Ces fantômes sont les anciens musiciens de Voislav, liés aux murs il y a des siècles pour avoir embarrassé le baron. Les PJ doivent réussir un **test de Force Mentale** pour pouvoir s'arrêter de danser une fois qu'ils ont commencé. Les PJ assistant au bal en tant que musiciens doivent jouer en rythme avec les fantômes, ce qui nécessite un **test Facile (+20) d'Expression artistique (musicien)** pour éviter les moqueries des fantômes vindicatifs.

Le sol est poli au point d'être réfléchissant, rendant l'absence de reflet de Lydia apparente sur un **test Assez facile (+10) de Perception**. Se déplacer plus vite qu'à vitesse normale impose un **test Facile (+20) d'Agilité** pour éviter de tomber.

E. Galerie des portraits

Dans ce long couloir sont exposés une douzaine de portraits de personnes dont le nom n'est pas donné, mais qui partagent tous la même pâleur. Le portrait central et le plus récent est visiblement Lydia, qui paraît bien triste. Quatre portraits sont remarquablement absents : Voislav et trois de ses plus vilains cousins. Les portraits manquants sont entreposés dans les quartiers des domestiques (**lieu C**).

F. Cuisine et hangar des coches

Deux domestiques préparent avec empressement le festin du mariage à partir d'ingrédients exotiques importés de Bretonnie et d'Arabie. Parmi les plats les plus fins, on note : des testicules de chameau pochés à l'amarante, des grenouilles macérées dans une saumure de souchet officinal, et le plat favori de la maîtresse de maison : les brochettes flambées d'yeux caramélisés.

Le carrosse et les deux chevaux de Lydia sont rangés dans le hangar attenant. Le carrosse est actuellement équipé de skis pour l'hiver.

G. Quartiers des invités

Ces chambres bien équipées sont reliées par une porte qui peut être fermée de n'importe quel côté. Voislav avait fait creuser des trous dans les murs que Lydia utilise toujours pour espionner. Une corde en soie fait sonner la cloche des domestiques, ce qui convoque un zombie apportant un pichet d'eau.

H. Bureau secret

L'entrée est habilement camouflée, nécessitant un **test Difficile (-20) de Fouille** pour être découverte. Des rangées d'étagères couvrent les murs, et le bureau est couvert de parchemins et d'ingrédients. Des câbles pendent du plafond, là où les esclaves suturés de Voislav (**lieu C**) étaient autrefois exposés, mais les affaires du vampire décédé ont été retirées. On trouve ici les objets suivants :

- Un des *neufs livres de Nagash*. Écrit en haut nehekharéen, ce codex élimé a perdu plus de la moitié de ses pages, mais il explique encore la malédiction du sang, le Baiser de Sang et les dons du sang en détail. Si les PJ réussissent à le lire, ils doivent effectuer un **test de Force Mentale** ou gagner un point de Folie. Lydia a souligné des mots-clefs dans tout le livre, et la dernière page est annotée en reikspiel (voir **aide de jeu 31**). Les traductions de Lydia peuvent fournir des indices sur les mots de pouvoir codés dans les panneaux du triptyque.
- Les deux rouleaux de Zandri manquant et les notes de traduction de Lydia (voir **aide de jeu 32**). Avec le *livre de Nagash*, ces notes devraient donner assez d'information aux PJ pour débloquer les mots de pouvoirs des dieux antiques (page 226).
- Diverses tablettes de pierre de Mistgarten, la plupart étant craquelées ou reconstituées à partir de fragments. Les runes ressemblent à celles du monticule styrigien près de Siegfriedhof.
- D'antiques tablettes à hiéroglyphes du Temple du Sang lahmiane, dans un état étonnamment bon. Les hiéroglyphes sont en haut nehekharéen et décrivent le rituel de l'*union des âmes*.
- Le panneau de Sigmar du triptyque de Lanfranchi (à moins qu'il n'ait déjà été récupéré).

I. Oubliettes

Cette salle poussiéreuse servait à Voislav pour torturer ses prisonniers. Lydia n'a aucun scrupule à torturer ceux dont elle pense qu'ils se dressent entre elle et Ahmed. Une grille sur le sol de la pièce donne accès à une cellule, actuellement occupée par Reingard, un vampire nouveau-né affamé, et les restes de Sir Constantin. Il y a longtemps, le chasseur de vampires Reingard fut vaincu et reçu le Baiser de Sang pour amuser Voislav. Sa seule source de sang était un chevalier malchanceux appelé Constantin. Maintenant qu'il est mort, Reingard doit supplier Lydia pour se nourrir.

Les instruments de torture incluent : des lancettes, différentes pinces pour arracher les dents ou les ongles, de grands chaudrons et une roue à manivelle où l'on peut faire tourner un prisonnier pour lui donner le vertige. Les zombies utilisent ces outils sous les ordres de Lydia. Le reste du temps, ils tournent en rond en traînant des pieds.

Le tunnel secret peut être bloqué par une herse en fer. Il mène dans les bains publics à Mistgarten (**lieu 1**).

J. Tunnel et bassin de *Dhar*

L'air de ce tunnel humide est lourd de vapeur et l'eau se condense en flaques sur le sol. Les personnages ne connaissant pas bien les tours et détours du tunnel doivent avancer avec prudence. Le tunnel relie les oubliettes du château Helfurt (**lieu I**) et la station thermale (**lieu 1**).

Près de l'extrémité ouest du tunnel, un étroit passage part sur le côté, descendant traîtreusement dans les ténèbres. Les personnages réussissant un **test Facile (+20) de Sens de la magie** détectent la présence d'un mal occulte émanant des profondeurs troubles. Le test devient **Difficile (-20)** si le cairn de Siegfriedhof a été réparé et le flux de la magie restauré dans le bois de la Famine.

Après vingt mètres, le passage secondaire s'ouvre sur une petite caverne. La magie noire (ou *Dhar*) imprègne si lourdement l'air dans cette grotte que les sources de lumière non magiques sont totalement inutiles. Les lanceurs de sorts utilisant le domaine de la Nécromancie gagnent +1 dé d'incantation à cent mètres de cette source de *Dhar*. Lydia s'est accordée avec la source et reçoit donc ce bonus jusqu'à huit cents mètres.

Toutes les trente minutes passées dans cette caverne, les personnages doivent effectuer un **test d'Endurance** ou gagner un effet secondaire aléatoire (*WJDR*, page 159). Vous devriez décrire une sensation de flétrissement de la chair des PJ avant de demander aux joueurs de lancer les dés, au cas où ils changent d'avis sur le fait de s'attarder ici.

La veille du mariage

Pendant cette nuit, un bal masqué est organisé au château Helfurt. Les PJ sans masques et vêtements de qualité exceptionnelle reçoivent des costumes au portail. Les pseudo-nobles du village sont là, y compris Bärzil, Prunehilda et Mama Raluca. Ahmed est, bien sûr, présent et habillé de riche soie arabienne. La plupart des danses sont appelées des « caroles », où les participants forment deux cercles concentriques. Les deux cercles se mélangent par un jeu complexe d'échanges de partenaires, mais reviennent toujours à leur configuration de départ à la fin du morceau. Le bal se conclut par une danse privée entre Ahmed et Lydia.

Le jour du mariage

Les événements suivants ont lieu durant cette journée.

Journée

Ahmed reste au campement Rumanyik (**lieu 5**) jusqu'à la moitié de l'après-midi. Il est alors escorté par Mama Raluca vers les quartiers des domestiques du château Helfurt (**lieu C**) et habillé pour le mariage. Ahmed est heureux de jouer avec les enfants Rumanyik. Lydia reste dans son bureau à préparer le rituel jusqu'au début de l'après-midi. Elle va ensuite dans la chambre de maître où elle est rejointe par deux soubrettes qui restent debout, gênées, pendant qu'elle s'habille seule.

Soirée

La cérémonie de mariage a lieu à la mairie, pleine à craquer de vivants et de morts-vivants. Lydia est la dernière à arriver, portant une robe majestueuse de soie bordeaux et de dentelle blanche. Quatre zombies portent sa traîne. Si les PJ sont déguisés en musiciens itinérants, ils doivent réussir un **test Très facile (+30) d'Expression artistique (musicien)**, ou Lydia les jette à la porte avant de reprendre la cérémonie.

Une fois la cérémonie commencée, les PJ ayant **Langage mystique (magick)** peuvent réaliser que Lydia entreprend un rituel avec l'aide involontaire de Raluca. Vous devriez poursuivre le rituel jusqu'à cette découverte ou jusqu'à la portion de la cérémonie où l'on lie les mains, suivant ce qui arrive en premier.

Briseurs de mariage

Soudain, le cérémonial est interrompu par le bruit de chevaux au galop et de cris venant de l'extérieur de la mairie. Sir Rolph est arrivé avec quatre chevaliers du Corbeau et deux gardes noirs pour tuer Lydia et ceux qui se mettront sur leur chemin. Sir Rolph a également l'intention de tuer Ahmed. La chronologie suivante devrait être modifiée en fonction des actions des PJ.

Round 1

Lydia saisit Ahmed et sort par la porte de derrière ; sa retraite est couverte par ses fantassins zombies. Lydia monte dans son traîneau qui l'attend dehors. Trois chevaliers à pied (dont Sir Rolph) enchaînent la porte principale, tandis que deux autres mettent le feu au bâtiment avec des torches. Deux gardes noirs portant des arcs longs descendent de cheval et prennent position à l'extrémité de la grand-rue.

Note : si les PJ ont transmis un rapport détaillé à Sir Rolph avant le mariage, la porte arrière de la mairie est également enchaînée. Toutes les personnes présentes, y compris Lydia, Ahmed et peut-être même les PJ, sont enfermées dans le bâtiment en feu !

NOUVEAU RITUEL : UNION DES ÂMES

Type : occulte
Langage mystique : magick
Magie : 2
XP : 300
Ingrédients : le corps vivant d'un être intelligent, un mètre de ficelle tressée avec les cheveux des familles du lanceur et de la victime, et les cendres d'un vampire.
Conditions : au moins un assistant volontaire doit participer au rituel pour lier les mains des participants et les asperger avec les cendres.
Conséquences : si vous ratez votre jet d'incantation, une portion de l'âme de la victime est perdue dans les Royaumes du Chaos ; la victime devient un « demi-mort » (voir **Description**, ci-dessous). Jusqu'à ce que le fragment d'âme soit récupéré, votre propre âme se languit en stase, dans l'attente de l'union. Vous ne gagnez aucun point d'expérience.
Difficulté : 21
Temps d'incantation : deux heures
Description : ce rituel divise l'âme de la victime en deux fragments, vous transférant la moitié qui connaît l'espoir et la joie. Vous êtes automatiquement soigné d'un trouble mental et gagnez une prolongation de 3d10 ans d'espérance de vie. La victime entre dans un état de demi-mort, acquiert la folie *cœur du désespoir* (voir *WJDR*, page 202) et perd de façon permanente 15 en Force Mentale et en Sociabilité. Quand le corps de la victime meurt, le fragment d'âme qui lui restait fuit vers le royaume de Morr comme une ombre ou reste sur terre comme un spectreux (voir *Les Maîtres de la Nuit*, page 132).
Spécial : *Union des âmes* est associé à de nombreuses interprétations des prophéties vampires. On dit que si la combinaison correcte d'âme est réalisée, l'Âge des Mille Trônes commencera, le lanceur devenant le dirigeant suprême d'un millier de royaumes baignés dans le sang.

Round 2

Le traîneau de Lydia fonce autour de la mairie, passant à côté des archers qui lui tirent dessus. Elle commence l'incantation d'*animation des morts*. Sir Rolph et deux de ses chevaliers montent à cheval pour la poursuivre, tandis que les deux autres affrontent les quatre zombies de Lydia à pied. Ahmed saute du traîneau en marche et court vers les PJ pour qu'ils le protègent.

Round 3

Lydia lance *animation des morts*, invoquant jusqu'à huit squelettes dans les congères. Les archers commencent à tirer sur les villageois qui tentent de fuir la mairie, qui est maintenant la proie des flammes. Sir Rolph détache deux chevaliers montés pour poursuivre le traîneau, tandis qu'il reste en arrière pour brailler aux PJ : « *Donnez-moi le garçon ! Je dois tuer ce rejeton de Nagash de mes propres mains !* »

Round 4

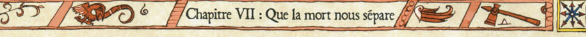
Le détachement de Sir Rolph continue la chasse, et Lydia lance une *fléchette magique* sur ses poursuivants. Les archers gardes noirs continuent à abattre les villageois. Les deux chevaliers aux torches sont assaillis par les squelettes et appellent à l'aide les PJ proches. Si les PJ n'ont pas abandonné Ahmed à Sir Rolph, le chevalier enragé les attaque. Sinon, Rolph attrape le garçon et poursuit Lydia à cheval.

Round 5

Les archers passent aux haches de bataille et courent à l'aide des chevaliers du Corbeau en péril. Lydia se lance *chair momifiée* et se prépare à filer de son traîneau à la station thermale de Mistgarten.

Round 6

Le corps à corps continue dans Helfurt. Lydia s'échappe dans le tunnel du bain privé, où sa vitesse est un avantage contre les chevaliers en armure complète.



Rounds 7 et suivants

Lydia fuit dans le château, descendant une lourde herse de fer pour bloquer l'entrée de l'oubliette. Elle anime les esclaves suturés volants de Voislav (**lieu C**) et s'enferme dans son bureau secret (**lieu H**) pour se défendre contre le siège à venir.

Donner l'assaut du château Helfurt

Les esclaves suturés ne peuvent attaquer qu'en plein air. Si le château est assailli par-dessous, Sir Rolph et les PJ ne feront face qu'aux dix-huit domestiques zombies restants à Lydia. À moins que les PJ aient participé à la bataille contre l'arrière-garde des morts-vivants à Helfurt, vous pouvez supposer que deux chevaliers du Corbeau sont gravement blessés, et ne peuvent participer à l'attaque du château. L'assaut final est une escarmouche chaotique, les hommes de Rolph vont de pièce en pièce écrasant les zombies. Vous n'avez pas besoin de résoudre cette bataille en détail; laissez simplement les PJ explorer le château tandis que les zombies se font systématiquement découper autour d'eux. Si les PJ n'ont pas trouvé le bureau secret de Lydia au bout de dix minutes, les hommes de Sir Rolph le découvrent les premiers. Acculée, Lydia se bat jusqu'à ce que ses points de Blessures tombent en dessous de 10 ou jusqu'à ce qu'un guerrier de Morr arrive sur place. Alors, elle active son pouvoir de *brume éthérée* (voir *Les Maîtres de la Nuit*, page 98) et fuit vers Kislev. Sir Rolph embarque toutes les preuves présentes dans le bureau, à moins que les PJ ne réussissent un **test d'Escamotage** pour attraper quelques objets ou conçoivent un plan plus rusé.

Lydia von Carstein

Troisième fille d'un noble kislevite, Lydia reçut son éducation à l'abbaye morienne du Bienheureux Aethelbert. Elle était une étudiante brillante et le grand abbé employa ses talents linguistiques à décrypter des textes théologiques restés impénétrables jusqu'ici. À l'abbaye, Lydia tomba sur des tablettes et des rouleaux interdits concernant une antique prophétie et la Terre des Morts.

En apprenant les recherches non autorisées de son élève, le grand abbé l'a rapidement exclue de l'abbaye. Cependant, au lieu de revenir à Kislev, Lydia a suivi la piste de ses trouvailles vers l'est et l'arrière-pays interdit de la Sylvanie. Ses traductions indiquaient qu'une puissante source de *Dhar* existerait dans les contreforts à l'est du bois de la Famine. La piste de Lydia s'arrêta à la porte de Voislav Plicticos, un vampire de la lignée des Von Carstein. Plicticos tomba immédiatement sous le charme de Lydia, qui reconnut une opportunité à ne pas laisser passer. Pendant leur nuit de noce, Voislav lui donna le Baiser de Sang.

Tout d'abord, Lydia se contentait d'absorber les monceaux de connaissances ésotériques qu'elle avait accumulées durant son long voyage. La plupart des ouvrages et des rouleaux étaient écrits en haut nehekharéen, dont est issu le strigany contemporain. Lydia a sympathisé avec Mama Raluca, a appris sa langue et ses légendes. Quand Ahmed fut confié aux bons soins de Raluca, Lydia reconnut immédiatement les signes qui identifiaient Ahmed comme le rejeton de Nagash.

Craignant que son mari sans ambition ne livre le garçon à Mannfred von Carstein, Lydia envoya Ahmed à l'étranger jusqu'à ce qu'elle puisse se débarrasser de Voislav. À cette fin, elle a manipulé un groupe d'aventuriers pour qu'ils détruisent Voislav, et qu'elle hérite de ses terres et de ses titres. Après la mort de Voislav, Ahmed pouvait revenir à Helfurt sans danger et accomplir sa part du rituel, permettant l'ascension de Lydia comme nouvelle Reine des Ténèbres.

Lydia est une vampire belle et délicate. Elle est devenue plus superstitieuse en se transformant en mort-vivant; depuis peu, elle a la lubie de prendre des bains de sang et de chair de mortel à chaque équinoxe lunaire.

Lydia von Carstein

Comtesse Vampire Von Carstein, ex-Vampire nouveau-né, ex-Scribe

Points de Folie: 3

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44	28	53 (5)	59 (5)	68	54	61	57

Compétences: Charisme (Soc +10), Commandement (Soc), Commérage (Soc +10), Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, nécromancie, théologie) (Int), Connaissances générales (Arabie, Kislev) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Déplacement silencieux (Ag), Équitation (Ag), Escalade (Ag), Esquive (Ag), Évaluation (Int), Filature (Ag), Focalisation (FM), Fouille (Int), Intimidation (F), Langage mystique (haut nehekharéen, magick, Vieille Foi) (Int), Langage secret (langage de guilde) (Int), Langue (bretonnien, classique, kislevien, reikspiel, tiléen) (Int), Lire/écrire (Int), Métier (calligraphe) (Ag), Perception (Int +10), Sens de la magie (FM), Soins (Int)

Talents: Désarmement, Dur à cuire, Éloquence, Intrigant, Linguistique, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Orateur né, Sixième sens, Sombre savoir (nécromancie)

Traits: Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, brume éthérée, innocence perdue, malédiction des vampires, nécromancien-né, regard hypnotique, vampirisme, vision de l'au-delà), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Troublant, Vision nocturne



Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 6 ; **Points de Blessures :** 23

Magie : 3 ; Magie commune (occulte), Sombre savoir (nécromancie). Lydia gagne +1 dé d'incantation tant qu'elle se trouve à huit cents mètres du bassin de *Dbar* **(lieu J)** et que la ligne tellurique du bois de la Famine est perturbée. Elle possède des ingrédients pour tous les sorts nécromantiques.

Arme : crocs (1d10+5), griffes (1d10+5), stylet en gromril (1d10+3 ; équivaut à une dague)

Dotations

Lydia porte une magnifique robe bordeaux décolletée parée de dentelle noire (et de dentelle blanche lors de son mariage). Elle possède le château Helfurt et tout ce qu'il contient.

Malédiction des vampires

En dehors d'avoir besoin de sang pour survivre, Lydia a les faiblesses suivantes :

- *Ail* : subit un malus de -20 à tous les tests à moins de six mètres d'ail.
- *Griffedémon et fléau-des-sorcières* : doit réussir un test de Force Mentale pour s'approcher à deux mètres de ces herbes.
- *Malepierre* : doit réussir un test de Peur si elle passe à six mètres de malepierre. Chaque heure de contact oblige à relancer un don du sang et une faiblesse (voir *Les Maîtres de la Nuit*, page 107 pour plus de détails).
- *Pas de reflet* : les miroirs ne reflètent pas l'image de Lydia.
- *Sciure* : doit faire un test de Terreur lorsqu'elle est en contact avec de la sciure ou des fluides d'embaumement.

Chevaliers du Corbeau du Suaire (5)

Les chevaliers du Corbeau sont des ennemis intransigeants des morts-vivants. L'étendard de la compagnie de Sir Rolph représente une aile de corbeau stylisée au-dessus de deux épées croisées. Vous pouvez ajuster le profil ci-dessous selon des choix de carrières différents. Pour plus d'information, voir **Les chevaliers du Corbeau**, *Les Maîtres de la Nuit*, page 91.

Chevaliers du Corbeau du Suaire (5)

Chevaliers du Corbeau humains mâles, ex-Gardes noirs, ex-Écuyers

Points de Folie : 5

Caractéristiques



CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
64	47	48 (4)	46 (4)	34 (44)	40	56	38

Compétences : Commérage (Soc), Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, théologie, stratégie/tactique) (Int), Connaissances académiques (nécromancie) (Int +10), Connaissances générales (Empire) (Int), Dressage (Soc), Équitation (Ag), Esquive (Ag), Intimidation (F), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int), Perception (Int), Pistage (Int), Soins des animaux (Int)

Talents : Adresse au tir, Coups précis, Coups puissants, Étiquette, Grand voyageur, Maîtrise (armes de cavalerie, arcs longs, armes lourdes), Menaçant, Sain d'esprit, Valeureux

Combat

Attaques : 3 ; **Mouvement :** 3 (4) ; **Points de Blessures :** 16

Armure (lourde) : plaques complètes (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)

Arme : lance de cavalerie (1d10+6 ; valeur de critique +1 ; épuisante, percutante, rapide), arc long et 20 flèches (1d10+3 ; portée 30/60 ; rechargement demi-action ; perforante), bouclier (1d10+3 ; valeur de critique +1 ; défensive, spéciale), arme à deux mains (épée à deux mains) (1d10+5 ; valeur de critique +1 ; lente, percutante), arme à une main argentée (épée) (1d10+5 ; valeur de critique +1)

Dotations

Les chevaliers du Corbeau montent des destriers aux bardes noires. Ils ont tous le symbole du corbeau gravé sur leur cuirasse. Leur équipement standard comprend des fioles d'eau bénite et quatre pieux en aubépine. Dans leurs fontes, ils transportent des rations pour 1d5 jours et 1d5 outres d'eau. Chaque chevalier a 2d10 co.

Sir Rolph van Loenen

Cette compagnie de chevaliers du Corbeau est commandée par Sir Rolph van Loenen, un officier rusé et sans pitié obsédé par le fait de devenir le nouveau grand maître de son ordre. Sir Rolph croit que le seigneur Voss a délibérément retardé sa nomination. De plus, il suspecte Geistwächt d'utiliser cette tactique pour trouver un remplaçant plus malléable et lui enlever le poste. À cet égard, Sir Rolph pense qu'il existe un réseau complexe de conspirations vouées à l'empêcher de réaliser sa juste destinée.

La vérité est que Sir Rolph est illettré, ce qui le disqualifie d'office pour le poste. Geistwächt et Voss le lui ont expliqué à de multiples reprises, mais Sir Rolph croit qu'il pourrait apprendre à lire rapidement s'ils lui en donnaient la chance. En attendant, Rolph se contente de relâcher sa frustration sur les morts-vivants et d'accroître sa réputation. Sa compagnie enquêtait sur des goules qui auraient été vues près de Tempelhof, quand un agent du Suaire est arrivé pour les informer qu'un rejeton de Nagash était actif en Sylvanie. Qu'il s'agisse d'un jeune garçon importe peu à Sir Rolph.

Sir Rolph est un homme imposant, grand et élancé, qui porte de longues nattes grises et boite légèrement.

Note : Sir Rolph van Loenen a le même profil que les **chevaliers du Corbeau du Suaire**, avec +5 en CC, F et Soc.

Note spéciale : bien que ce soit une condition pour entrer chez les chevaliers du Corbeau, on ne sait comment, Sir Rolph n'a jamais appris à lire et à écrire.

Les Marteaux vertueux

Alors que la tempête se calme à Helfurt, une trompette sonne dans la vallée. Le prélat Richter des Marteaux vertueux entre à cheval dans le village, suivit par son entourage de neuf brigands en armes et cinq initiés portant des bannières colorées. Il parle aux PJ :

Excellent travail, mes bons amis. Les adversaires de Sigmar auront subi un coup terrible. Les adorateurs de l'Enfant peuvent se geler les oreilles à Kislev. Le travail ne manque pas à Altdorf pour réunir le peuple de l'Empire sous l'incontestable grand théogoniste, Volkmar.

Il serait sage pour les PJ de donner le triptyque, car ils sont probablement blessés et les hommes de Richter utiliseront la force si nécessaire. S'ils demandent un paiement, les PJ reçoivent le gîte dans une bonne auberge hors de Sylvanie, des bains, de nouveaux vêtements, 100 co à se répartir entre eux, des chevaux pour accélérer leur voyage vers le nord et, pour chaque personnage, un objet utile pour accéder à sa prochaine carrière.

Si les chevaliers du Corbeau ont été défaits mais que Lydia a survécu, elle accepte sans problème de donner le triptyque à Richter pour éviter plus d'ennuis (elle en a déjà tiré les informations qu'elle cherchait). Richter ne prête aucune attention aux villageois morts, aux chevaliers ou aux zombies encore présents. Il se contente de prendre la peinture et de partir sans plus de formalité.







ROULEAUX ANCIENS, PIERRES SACRÉES ET PEINTRES MORTS

Voici une liste condensée des différents indices rencontrés dans ce chapitre, ainsi que leur pertinence à la fois historique et dans le cadre de la campagne *Les Mille Trônes*.

- **Rouleaux de Zandri :** dissimulés dans la bibliothèque interdite du Bienheureux Aethelbert (voir **Bibliothèque interdite**, page 211), ces rouleaux furent soustraits au Nehekhara par l'armée de Lanfranchi il y a un millier d'années durant les croisades arabiennes. Les rouleaux étaient la première mention des prophéties des Mille Trônes et du rejeton de Nagash mortel dont descend Ahmed.

- **Tablettes styrigiennes :** ces tablettes de pierre (**aide de jeu 29**) conservées dans la bibliothèque interdite du Bienheureux Aethelbert (voir **Bibliothèque interdite**, page 211) font partie de l'antique magie de ligne tellurique involontairement saccagée par Lanfranchi il y a mille ans. Quand elles sont arrangées dans la séquence correcte sur le monticule styrigien près de Siegfriedhof (voir **Le monticule styrigien**, page 212), le flux des vents de magie est restauré et le bassin de *Dhar* à Helfurt est vidé (voir **Tunnel et bassin de *Dhar***, page 221). Voir la boîte-puzzle de Miragliano pour plus d'informations.

- **Triptyque de Lanfranchi :** cette peinture vieille de mille ans est composée de trois panneaux représentant respectivement les apothéoses de Myrmidia, Nagash et Sigmar. Chaque panneau contient des informations sur les signes astraux associés à ces figures légendaires et leur lien avec un conflit entre un antique dieu du soleil, la Terre Mère et une déesse de la lune. Ils contiennent également des preuves de la corruption de Sigmar par la *couronne de Sorcellerie* et des indices sur la magie de sang de fertilité de Nagash. Enfin, sur chaque panneau du triptyque sont écrits trois mots codés sous la forme de suites de nombres. Les codes révèlent des mots de pouvoir sacrés des antiques dieux nehekharéens, jadis utilisés par Nagash pour asservir les vampires. Notez que les joueurs peuvent apprendre les mots de pouvoir sans se servir des mathématiques ; ils n'ont qu'à trouver les aides de jeu pertinentes et relier les indices.

Le triptyque de Lanfranchi a été séparé au cours des siècles. Le panneau de Myrmidia est perdu, mais on en trouve une réplique sur le dôme du temple de Wurtbad (voir **Temple de Myrmidia**, page 203). Le panneau de Sigmar a changé de propriétaire plusieurs fois, le dernier en date étant le dirigeant des Marteaux, Ludwig Buchholz (voir **Les Flagellants sigmarites du Crâne**, page 195), avant d'être volé par Farouk le cultiste de Nagash pour le remettre à Lydia von Carstein. Le panneau de Nagash est enterré à Siegfriedhof avec Lanfranchi. Des indices liés au triptyque peuvent être trouvés dans le journal du nécrarque de Trois (voir **Après la bataille**, page 191), la scène du meurtre du temple de Talabheim (voir **Temple de Morr**, page 196) et le livre de Nagash de Lydia (voir **Bureau secret**, page 221).

- **Boîte-puzzle de Miragliano :** cachée dans le temple de Myrmidia à Wurtbad (voir **Temple de Myrmidia**, page 203), cette boîte contient le secret de la restauration des tablettes styrigiennes (voir **Le monticule styrigien**, page 212). Le cairn fait partie d'un antique réseau de lignes telluriques construit à l'aube des temps par les Anciens pour absorber l'excès de magie du monde et éviter qu'elle ne stagne et s'obscurcisse pour devenir de la *Dhar*. Réparer le cairn permet à la magie de s'écouler à nouveau librement dans le bois de la Famine. Bien qu'il faille plusieurs années pour que la saturation de *Dhar* dans le bois de la Famine se dissipe, l'effet est immédiatement aussi loin que Helfurt, où le bassin de *Dhar* de Lydia (voir **Tunnel et bassin de *Dhar***, page 221) est presque complètement à sec lorsque les PJ arrivent.

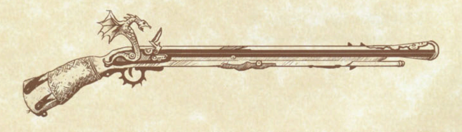
Les PJ reçoivent des indices sur la boîte-puzzle de Miragliano et le cairn au temple de Morr de Talabheim. Le prêtre morien assassiné était un érudit à la fois des travaux de Miragliano et des prophéties vampires. Alors que sa vie s'écoulait sur le sol, il laissa des indices qui pourraient mener quelqu'un à enquêter sur l'héritage de Lanfranchi, le Prieuré de la Lance et les druides. Le prêtre craignait que les chevaliers du Corbeau de Siegfriedhof ne se contentent de tuer le rejeton, Ahmed, sans d'abord essayer de comprendre la véritable nature des prophéties vampires.

Conclusion

Si vous jouez ce scénario indépendamment de la campagne, vous pouvez décider du résultat du rituel de Lydia. L'Âge des Mille Trônes n'amènera pas de changements brutaux à l'ordre naturel, mais plutôt une ascendance progressive des vampires et l'assujettissement de l'humanité en quelques années. Les PJ remarquent que les routes et les bâtiments sont étouffés par les plantes, même dans les zones peuplées, et les vampires sont de plus en plus nombreux aux positions de pouvoir. La chasse aux vampires va être interdite par décret impérial.

En tant que fausse piste pour la campagne des *Mille Trônes*, l'interprétation des prophéties de Lydia est erronée. Son sang Von Carstein pourrait être trop dilué, elle pourrait avoir négligé une composante importante du rituel ou le véritable rituel pourrait exiger que le rejeton soit une femme plutôt qu'un homme. Pour une surprise finale, Ahmed pourrait s'avérer être une fille, ou Raluca pourrait s'être trompée sur l'ascendance de Suri.

Dans tous les cas, après l'échec du rituel, Lydia se dépêche de rentrer à Kislev dans son carrosse noir, poussée partiellement par la volonté de la Sorcière Noire et partiellement par sa lecture des livres de Nagash. Les PJ devraient apprendre le départ soudain de la baronne (peut-être d'un vagabond Rumanyik) peu après les rencontres de Helfurt. Cela leur donne une raison supplémentaire d'aller à Kislev pour y vivre les événements du **Chapitre VIII**.





LES MOTS DE POUVOIR DES DIEUX ANTIQUES

En analysant les indices trouvés dans les **Chapitres VI et VII**, les PJ ont peut-être découvert une série de mots de pouvoir initialement prononcés par les dieux antiques de Nehekhara pour maudire les vampires, et plus tard détournés par Nagash pour les commander. Pendant des siècles, les dieux antiques sont endormis, mais en même temps que les prophéties vampires se réalisent, les dieux antiques se réveillent. Le potentiel magique de ces mots est bien plus élevé avec l'*anneau de Vashanesh*, mais même utilisés seuls, ils peuvent produire des effets magiques mineurs. Les mots de pouvoir ne devraient être utilisés que pour la campagne des *Mille Trônes*.

Les quatre mots suivants sont codés sur les panneaux de Sigmar et de Nagash du triptyque de Lanfranchi. Les mots de pouvoir de Ptra, le dieu du Soleil, et d'une déesse de la fertilité sont également connus pour être liés aux prophéties vampires, mais ils sont maintenant perdus et oubliés.

- **Taru :** ce mot de pouvoir permet à celui qui le prononce de brièvement percevoir une radiance maléfique autour de tous les vampires proches qui ratent un test opposé (voir les règles ci-dessous). L'*anneau de Vashanesh* a autrefois permis à Nagash de lire dans l'esprit de son porteur lorsqu'il utilisait ce mot de pouvoir. « Taru » était la malédiction de Phakth, le dieu Faucon.

- **Yxus :** ce mot de pouvoir repousse un vampire pour un round de combat. Nagash pouvait repousser toute une armée de vampires en utilisant ce mot de pouvoir à proximité de l'anneau. Khsar, le dieu du Vent du désert, est le premier à avoir prononcé la malédiction de « Yxus ».

- **Odet :** ce mot d'attaque inflige 1d10+2 points de dégâts contre les vampires qui n'y résistent pas. En utilisant le pouvoir de ce mot, Nagash a pu abattre des vampires désobéissants d'une seule phrase. « Odet » fut la malédiction de Djaf, le dieu à tête de chacal.

- **Luna :** peut-être le plus puissant des mots de pouvoir connus, « Luna » annule le Baiser de Sang s'il est prononcé dans la minute qui suit l'infection. Nagash utilisait ce mot pour retransformer des vampires nouvellement créés qu'il désapprouvait. Asaph, déesse Aspic, prononça la malédiction de « Luna ».

Règles

Les mots de pouvoir nehekharéens sont considérés comme de la magie divine. Cependant, ils ne nécessitent pas de valeur de **Magie** pour être utilisés et peuvent être employés par des personnages de n'importe quelle carrière qui les prononce avec conviction (nécessitant une demi-action).

Faites un **test de Sociabilité**, opposé par le **test de Force Mentale** du vampire. Les deux personnages peuvent modifier leur caractéristique de profil correspondant par **Magie x 10**. Servez-vous du degré de réussite pour départager les égalités.

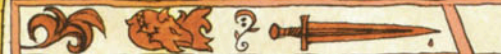
Exemple : *un personnage ayant Soc 45 et Mag 1 ferait son test contre 55.*

Si le mot de pouvoir réussit, voyez ci-dessus pour les effets. Sur un test raté, rien ne se passe. Si le **test de Sociabilité** rate sur un double aux dés, utilisez la table de ***La colère des dieux*** (*WJDR*, page 144), en retirant 10 pour tenir compte de la puissance réduite des dieux antiques.

Les vampires sont hypersensibles à ces mots de pouvoir. Tout personnage les disant à cinquante mètres sera entendu automatiquement. Même s'ils sont murmurés (ce qui les prive de pouvoir), un vampire peut les entendre en réussissant un **test de Perception**.

RÉCOMPENSES

Action	XP
Être honnête avec Madame Yaga	5
Déjouer les pièges oniriques de la Sorcière Noir du bassin et de la grotte (individuel)	10
Secourir Ahmed du Corpus Aeternum	20
Chaque tâche effectuée au temple de Myrmidia (individuel)	5
Ouvrir la boîte-puzzle de Miragliano (individuel)	10
Sympathiser avec Tanira, la chatte de l'abbaye (individuel)	10
Découvrir la tombe de Lanfranchi et le triptyque de Nagash	25
Capturer ou tuer l'espion skaven	20
Découvrir la bibliothèque interdite du Bienheureux Aethelbert	15
Remettre les tablettes druidiques au monticule styrigien	50
Effectuer la cérémonie du sang au monticule styrigien	10
Découvrir le bureau caché de Lydia avant Sir Rolph	15
Sauver Ahmed des chevaliers du Corbeau	15
Sauver Ahmed du rituel de Lydia	25
Décoder les mots de pouvoir des dieux antiques	75 + 1 point de Destin












LA SORCIÈRE NOIRE

« Dans le cas que tu voyes un chien noir, vaut mieux l'ignorer, crois moi-z-en. Y peut ben japper. Y peut ben gémir. Y pourrait même ben te niaquer l'derrière. Mais faut l'ignorer tout pareil, parce que si t'y regardes dans les yeux, t'es sûr que ton destin est scellé, comme j'te l'dis. »

— Le vieux Shuck'

Chapitre VIII

Après avoir perdu près d'un mois à courir après le mauvais Karl, les PJ découvrent – probablement à leur grande horreur – que le gamin leur a échappé. Risquant de voir la Croisade accomplir son but, quel qu'il soit, les PJ doivent se précipiter vers le nord pour retrouver sa trace. S'ils échouent, le Vieux Monde subira probablement un terrible sort.

Contexte de l'aventure

Comme décrit au **Chapitre VII**, le jeune Karl a reçu des visions d'une prophétesse l'aidant à retrouver sa mère. Soupçonnant quelque traîtrise, Karl a profité de la confusion provoquée par l'attaque durant la représentation pour se glisser hors du campement et se diriger vers Talagaad, où il a rencontré la mystique et appris ce qu'il pouvait sur l'endroit où se trouvait sa mère. Helmut, l'un des deux seuls individus auxquels Karl a révélé ses intentions, a demandé aux PJ de suivre le garçon pour s'assurer qu'il ne lui arrive aucun mal. Malheureusement, les PJ ont suivi le mauvais enfant, car Karl a traîné avec une autre famille le long du chemin. Ainsi, tandis que les PJ se rendaient au sud, Karl rencontrait l'augure, apprenait ce qu'il pouvait et partait rejoindre la Croisade.

La brusque disparition de Karl a eu des conséquences imprévues. Les croisés, qui venaient de retrouver le gamin en vadrouille après une absence d'environ un mois, ont été pris de panique et des émeutes ont éclaté. Ils ont rejeté la faute sur tout le monde, depuis leurs voisins jusqu'aux factions rivales en passant par le grand théogonistes et le concile. Lors de ces échauffourées, les croisés se sont retournés les uns contre les autres et ont fini par littéralement s'entretuer. Les luttes ont duré deux jours, considérablement réduit leurs effectifs et ajouté Helmut et le reste des membres du concile à la liste des victimes. Au moment où Karl a fini par revenir, la plupart des croisés ont été décimés ou ont déserté après la bataille. Attristé, Karl a rassemblé ceux qui restaient pour leur expliquer qu'ils avaient un dernier voyage à faire.

Les restes dépenaillés de la foule ont dérivé vers le nord et l'est, traversant les terres ravagées de la frange orientale de l'Empire. Le long du chemin, l'aura de Karl a attiré d'autres individus désespérés et miséreux, remplissant les rangs de la Croisade et remplaçant ceux qui avaient péri dans les ruines de Wolfenburg. Ce n'étaient pas des guerriers, mais des hommes et des femmes du peuple qui avaient tout perdu. Parmi eux se trouvaient des mutants, des adeptes du Chaos et des criminels attirés par l'aura de Karl. Ils ont voyagé sans relâche, traversant lentement l'oblast et perdant encore nombre des leurs à cause des prédateurs, des monstres et du froid mortel des nuits kislévites. Et finalement, ils sont arrivés aux Dents de Shargun. La foule a lentement gravi les sommets et est ensuite descendue dans le paisible village de Zhidovsk où elle s'est installée pour la grande révélation qui s'ensuivrait. Peu après, le jeune Karl s'est adressé à la foule, expliquant qu'il se rendrait seul dans les sommets pour découvrir la vérité sur lui-même et le but de sa cause. Il a demandé aux croisés de l'attendre dans le village en leur promettant qu'il reviendrait et les guiderait vers la gloire. Sur ces mots, lui et un groupe de gardes dirigé par le vieux Shuck, un vieux chasseur et guide ridé, sont partis et ont disparu dans les denses forêts qui recouvraient les versants.

Durant la semaine qui a suivi, des attelages noirs et d'étranges individus se sont rassemblés dans le village, gonflant les effectifs des adeptes en loques. Ces nouveaux visiteurs sont des gens cruels, affichant leur mépris pour les masses, et les rumeurs vont bon train, affirmant que les vampires des quatre coins du Vieux Monde se sont rassemblés pour assister au grand spectacle de la révélation de Karl. Une paix précaire s'est installée en ce lieu, les deux groupes se jaugeant du coin de l'œil, inquiets à cause de l'irruption d'une curieuse épidémie et des disparitions aléatoires des croisés au milieu de la nuit.

Trame de l'aventure

Dans le **Chapitre VIII : La Sorcière Noire**, le véritable cerveau maléfique qui se cache derrière cette longue campagne ardue apparaît au grand jour. Après avoir suivi le mauvais Karl, les PJ sont loin du garçon, bloqués dans un des recoins sombres de l'Empire. Bien qu'ils aient échoué à protéger ou à suivre le gamin, ils ont entendu





parler d'une terrible menace qui planait sur le Vieux Monde et ont peut-être même appris qu'il était lié d'une façon ou d'une autre aux prophéties vampires. Il est plus urgent que jamais de remettre la main sur Karl, mais les PJ ont perdu des semaines à cause de leur chasse au dahu. Toutefois, ils doivent persévérer et reprennent donc la traque, même si la piste est froide.

Leurs voyages les font traverser des régions hostiles, près de la cité maudite de Mordheim, à travers le bois Mort pour rejoindre la piste de ruines que laisse la foule. Tandis qu'ils s'approchent de Wolfenburg, ils entendent de plus en plus de rumeurs affirmant que la Croisade a quitté l'Empire et se dirige vers le nord et le Kislev. Suivre la Croisade à la trace n'est pas difficile, car les croisés ne font aucun effort pour effacer leur piste. De plus, la lenteur de sa progression permet aux PJ de la rattraper.

Après quelques étranges rencontres dans les étendues sauvages du Kislev, les PJ finissent par localiser les restes de la Croisade dans le village isolé de Zhidovsk. Il est évident dès le premier regard que quelque chose se passe : les croisés, des coches noirs et d'autres réfugiés grouillent dans les rues de cette minuscule communauté. Otages de cette foule importune, les autochtones soupçonnent qu'il se prépare un terrible événement, ce que semble confirmer la présence d'un hideux chien noir, la disparition d'honnêtes hommes et femmes et les rumeurs prétendant que quelque chose d'affreux se tapit dans les ombres. C'est dans ce contexte que les personnages apprennent que Karl n'est pas mort et qu'il se trouve en fait tout près d'ici. Les PJ doivent naviguer dans les eaux troubles des intrigues de Zhidovsk pour dévoiler le mal qui dévore les paysans honnêtes et localiser l'antre de la Sorcière Noire où est détenu l'enfant béni et maudit à la fois.

DU POINT A AU POINT B

Les PJ peuvent s'être écartés du chemin, la destination de Karl devrait être évidente. Les PJ ont probablement passé beaucoup de temps avec Karl lors du voyage jusqu'à Altdorf ou lorsqu'ils l'ont sauvé de Tobias. Tout PJ ayant vécu au camp un moment peut se souvenir au prix d'un **test d'Intelligence** que Karl parlait souvent du Kislev. Si aucun des personnages ne s'en souvient ou s'ils ratent tous le test, pas d'inquiétude. Tandis qu'ils voyagent vers Wolfenburg, ils entendront à n'en point douter maintes rumeurs quant à la destination de la Croisade.

Les routes

Cette aventure suppose que les PJ aient suivi les événements du chapitre précédent jusqu'à leur conclusion et sortent à présent des landes désolées de Sylvanie, mais ce n'est pas obligatoire. Il est possible que les PJ aient été perspicaces et soient déjà sur les talons de la Croisade. Si tel est le cas, vous pouvez ignorer toutes les informations suivantes.

Une des composantes qui vous permettront de faire la transition entre les rencontres, c'est le temps. Karl a besoin d'une certaine avance, glissant entre les mains des personnages joueurs pour arriver à la ville du Kislev, installer les adeptes qui restent et s'aventurer dans le Ventre de la Sorcière décrit dans le chapitre final. Par conséquent, il vous faudra peut-être freiner les PJ en plaçant des obstacles supplémentaires sur leur route, en injectant quelques fausses pistes ou simplement en vous servant du climat pour les ralentir considérablement.

Quoi qu'il en soit, une fois les personnages en route, il existe divers itinéraires viables jusqu'au Kislev. Une multitude de routes terrestres et fluviales mènent aux terres gelées du nord et les PJ n'ont qu'à les suivre ou à s'embarquer dans un bateau pour atteindre le Kislev sans encombre. Cela dit, les personnages peuvent se perdre, partir dans la mauvaise direction ou même revenir à Wolfenburg s'ils ne réalisent pas encore que le Kislev est leur destination finale. Se promener dans cette partie du monde est dangereux. La frange des Montagnes du Bord du Monde fourmille d'orques et de peaux-vertes, tandis que les collines de l'Effroi sont tristement célèbres pour les morts-vivants qui rôdent dans leurs brumes. Les ruines de l'Ostermark sont infestées de maraudeurs du Chaos et pire encore, tandis que des bandits et des pirates fluviaux s'en prennent au trafic qui passe par les limites orientales de l'Empire.

De toute évidence, le voyage représente une aventure en lui-même, puisqu'il passe par les marches les plus périlleuses de l'Empire. Ces possibilités d'aventures dépassent du cadre de cette campagne, mais n'importe lequel de ces lieux peut agrémenter votre partie de façon intéressante et potentiellement dangereuse, vous procurant plus d'obstacles, de fausses pistes, de quêtes annexes ou même simplement de temps pour que vos joueurs discutent de leurs découvertes et renforcent les liens qui les unissent. Si les PJ ont sauté quelques rencontres précédentes dans la campagne, vous pouvez les insérer ici, en les modifiant quelque peu naturellement. Vous pouvez également créer quelques aventures annexes basées sur l'itinéraire que les personnages empruntent jusqu'à la frontière du Kislev. Au bout du compte, c'est à vous qu'il revient de gérer les détails du voyage.

Bechafen

La capitale assiégée de l'Ostermark, Bechafen, est une cité fortifiée enfoncée dans les Marches. Pendant des siècles, la fonction commerciale principale de la ville a été de fournir des armes et armures aux armées de l'Ostermark. La récente Incursion du Chaos a déferlé sur ses murs et laissé de profondes cicatrices à la communauté, mais grâce à sa richesse et à ses braves habitants, son rétablissement est en bonne voie. La situation de Bechafen près du Kislev en fait une halte courante pour les caravanes à destination du nord, des forêts ou du Kislev même. Les PJ devraient pouvoir y trouver un moyen de voyager en sécurité, du moins pour un temps.









Le bois Mort

La frontière méridionale de l'Ostermark est délimitée par une forêt réputée hantée qu'on appelle le bois Mort. La raison de sa sinistre réputation, c'est qu'elle abrite dans ses profondeurs les ruines de Mordheim, une ville si corrompue et si dépravée que Sigmar l'a écrasée sur l'enclume de la terre elle-même. Le bois Mort est complètement inhabitable et même les pires vermines n'y survivent pas longtemps. Les arbres sont squelettiques, leurs branches sèches ne supportant que des feuilles mortes. Quand le vent souffle sur cette région, on croirait entendre s'entrechoquer des ossements et les feuilles sèches qui crissent ont l'air d'émettre un rire sec. En traversant ou en longeant la forêt, les personnages peuvent entendre de faibles cris provenant de quelque part dans ses profondeurs. S'ils tentent de s'en approcher, il peut leur arriver toutes sortes d'ennuis, car qui peut dire ce qu'ils y découvriront? Une chose est sûre : la mutation est le moindre de leurs problèmes.

Les collines de l'Effroi

Il est possible que les PJ pénètrent dans les tristes collines de l'Effroi. Dotée d'un peuplement rare et située à la bordure de la Sylvanie, cette région de basses terres fut le théâtre d'une grande bataille entre les Comtes Vampires et l'Empire. C'est ici que les vampires renversèrent le cours de l'histoire en précipitant leur invasion des terres de Sigmar au début du vingtième siècle de l'Empire. Tandis que les personnages la traversent, ils peuvent apercevoir des feux follets des marais, des esprits et autres créatures surnaturelles. Il ne tient qu'à vous de décider si ces entités représentent une menace ou non.

Karak Kadrin

Les Montagnes du Bord du Monde se dressent à l'est, formant une barrière naturelle qui retient la marée des hordes de peaux-vertes, les armées du Chaos et tout ce qui se tapit dans les Terres Sombres. Les montagnes ne sont pas vraiment plus sûres. Éparpillés parmi les pics on trouve les restes de l'empire des nains sur le déclin. Des halls déserts et des forteresses abandonnées abritent d'ignobles créatures et d'antiques secrets qu'il vaut mieux ne pas découvrir. Des quelques communautés existant toujours dans la région, Karak Kadrin a tenu bon et n'est jamais tombée, car le grand sanctuaire de Grimnir attire les tueurs des quatre coins du Vieux Monde.

La force de Karak Kadrin permet de garantir que le col du Pic reste ouvert : ainsi, les nains et tueurs vétérans qui sont venus présenter leurs hommages au temple peuvent prêter main-forte à ceux qui protègent la route de la Reikwald contre les orques, trolls et autres monstruosités des montagnes. Grâce au nombre anormalement élevé de tueurs de trolls et de géants, cette région des Montagnes du Bord du Monde est par bonheur dépourvue des dangers les plus courants. Les os des trolls, orques et autres horreurs jonchent le chemin qui mène à la forteresse, témoignant de l'ardeur et du courage de ses habitants.

En fonction de l'issue du chapitre précédent, il se peut que les PJ cherchent un endroit où se terrer un moment pour panser leurs plaies jusqu'à ce qu'ils soient prêts à reprendre le chemin du Kislev. Les nains du groupe peuvent savoir – au prix d'un **test de Connaissances générales (nains) Assez facile (+10)** – que la cité est proche et qu'elle peut servir de refuge aux personnages pendant un temps.

Autres aventures

Vous pouvez également décider que ce moment est idéal pour insérer d'autres aventures. Comme il est possible que les personnages traversent la Grande Forêt, ils peuvent se diriger vers Talabheim pour refaire leurs provisions. Là, ils pourraient se retrouver impliqués dans les événements décrits dans *Terreur à Talabheim*, luttant férocement contre les skavens abhorrés pour sauver la ville contre tout espoir et guérir de l'épidémie, juste à temps pour reprendre la piste de la Croisade. Toutefois, il faut bien comprendre que les événements de *Terreur à Talabheim* se déroulent sur quelques mois.

Parmi les autres aventures susceptibles d'intervenir lors d'un voyage au Kislev, vous pouvez jouer *La maison de l'horreur* ou *Une nuit agitée aux Trois Plumes*, que vous trouverez toutes les deux dans le recueil *La crypte des secrets*. *Les jolies choses*, le scénario du Kit du meneur de jeu, est tout à fait approprié en tant qu'interlude, puisqu'il a lieu sur la rive nord du Stir le long de la frontière séparant le Stirland et le Talabecland. Comme les PJ doivent aller dans cette direction pour atteindre le Kislev, pourquoi ne pas les occuper sainement le long du chemin?

REVENIR SUR LES RAILS

Il est tout à fait possible que les PJ, ayant été dupés, aient envie de laisser tomber et d'abandonner le jeune Karl au sort qui l'attend au Kislev. D'une certaine manière, les joueurs ont des raisons d'agir de la sorte et ils ont parfaitement le droit d'abandonner les responsabilités qui pèsent sur leurs épaules pour chercher fortune ailleurs. Bien sûr, voilà qui n'est toutefois guère amusant pour vous, le MJ, puisqu'il vous reste encore ce chapitre et le prochain à jouer avant que cette histoire ne soit terminée.

Si les personnages passent trop de temps à s'inquiéter de ce qu'ils vont faire par la suite, vous pouvez toujours les pousser dans la bonne direction avec quelques rencontres supplémentaires. Notez bien que ces rencontres ne sont pas conçues pour forcer les personnages à reprendre le cours « normal » de l'aventure, mais plutôt pour leur donner les faits dont ils ont besoin afin de prendre les bonnes décisions pour le bien de leur patrie. Les rencontres peuvent être perçues comme du « dirigisme » (quelle horreur!) : procédez avec subtilité. Si les joueurs préfèrent passer leur temps à se tourner les pouces, laissez-les faire.

Villages, villes et communautés

Le long du chemin, les PJ sont sûrs de traverser un certain nombre de minuscules localités. Ils peuvent en profiter pour se renseigner et recevoir des nouvelles de la Croisade. Les **tests de Commérages** sont d'abord **Très difficiles (-30)**, mais ils deviennent plus faciles d'un cran à chaque semaine qui les rapproche du Kislev. Chaque degré de réussite leur permet de glaner une rumeur supplémentaire en commençant par le haut et en descendant la liste. Par exemple, à quatre semaines de Zhidovsk, les PJ effectuent un **test de Commérage** et obtiennent la première rumeur. Une semaine plus tard, dans un autre village, les PJ obtiennent deux degrés de réussite et les deuxième et troisième rumeurs, et ainsi de suite à chaque localité traversée par les PJ.

« La Croisade ? Jamais entendu parler d'une Croisade. »

« Oh, la Croisade de l'Enfant, c'est ça ? Ça me dit quelque chose, oui. Une bande de fauteurs de trouble si j'en crois ce qu'on dit, avec le grand théogoniste qui appelle tous les templiers de l'Empire à les écraser et tout ça. »

« Pour sûr que j'ai entendu parler de la Croisade de l'Enfant. Ils ont été tous massacrés à Talabheim. Que des mutants et des hommes-bêtes, on m'a dit. »

« J'ai entendu parler de la Croisade de l'Enfant. Ils ont été écrasés près de Wolfenburg. Ce sont les hommes du grand théogoniste qui s'en sont chargés. Ils les ont massacrés jusqu'au dernier. »

« Nan, l'grand théogoniste n'avait rien à voir là-dedans. Oh, je suis sûr que ce vieux Volkmar aurait adoré les massacrer, mais c'était pas lui. D'après ce que j'ai entendu, ils se sont retournés les uns contre les autres, mais je saurais pas dire pourquoi. »

« Ils se sont entretués parce que le gamin avait été tué. »

« Ils se sont entretués après l'ascension du gamin. »

« Ils se sont entretués parce que le gamin avait disparu. »

« Ouais, mais il est r'venu, après. Il a pris ceux qui restaient... les vrais fidèles qu'il les appelait... Et il est parti pour le Kislev. »

« À cause de cette foule, mon fils m'a quitté. Il a dit qu'il partait pour le Kislev. Un endroit appelé les Dents de Shargun. »

Armés de ces informations, un PJ qui réussit un **test de Connaissances générales (Kislev) Assez difficile (-10)** sait où se trouvent les Dents. Il s'agit d'une chaîne de petites montagnes qui s'étend d'est en ouest dans la partie occidentale du Kislev, non loin du Pays des Trolls. Le meilleur moyen de s'y rendre consiste à suivre le cours de l'Erengrad vers le nord jusqu'à sa source dans les montagnes. Les personnages qui n'ont pas cette compétence ou échouent au test ont une chance d'apprendre où l'endroit se situe chaque fois qu'ils entrent dans une nouvelle localité du Kislev, en réussissant un **test de Commérage Assez difficile (-10)**.

Vous pouvez tirer cette scène en longueur ou l'accélérer autant que vous le voulez pour que l'action ne s'embourbe pas. Au bout du compte, les PJ devraient apprendre que les survivants de la Croisade se dirigent vers le Kislev et les Dents de Shargun.

LE KISLEV

Au nord-est de l'Empire s'étend le Kislev. C'est un pays rude qui sépare l'Empire des effroyables Désolations du Chaos. La majeure partie du Kislev est célèbre pour son climat glacial, subissant les pires hivers du monde – qui rivalisent avec le froid terrifiant de la Norsca. Et pourtant, la vie persiste. Le Kislev est rude, essentiellement sauvage, et ses habitants sont aussi accueillants que son climat.

L'essentiel du paysage du Kislev est composé de collines rondes et de steppes désertes qui remontent vers le pied des Montagnes du Bord du Monde. Ces terres sont laminées par des cours d'eau qui drainent les montagnes à la saison chaude et forme des rubans glacés traversant le pays le reste du temps. Les quelques forêts qu'on y trouve sont éparpillées ça et là, petites grappes de pins et de sapins. Le reste du pays est généralement composé de plaines désertes.

Le Kislev peut sembler sauvage et dépourvu de civilisation, ressemblant peut-être à l'Empire tel qu'il était avant que l'humanité ne traverse le Col du Feu Noir. En fait, la majeure partie du Kislev n'a pas été souillée par la main de l'homme et demeure telle qu'elle était il y a des siècles, mais des poches de peuplement dont les habitants se serrent les uns contre les autres tiennent bon face aux horreurs qui viennent parfois du Pays des Trolls ou des lointaines régions du nord. Le Kislev n'est toutefois pas dépourvu de villes. Au-dessus des *stanitsas* (villes) on trouve trois centres de population énormes : Kislev, Praag et la cité portuaire d'Erengrad. Toutes rivalisent en taille et en splendeur avec n'importe lesquelles des cités-états de l'Empire, tout en conservant les traits caractéristiques de la culture kislévite.

Aux yeux des étrangers, le Kislev est un pays unique où vit un peuple unique, mais en réalité, cette nation descend de plusieurs tribus possédant chacune ses valeurs, ses coutumes et ses idées propres. L'histoire du Kislev est pleine de conquérants et de conquêtes, de guerres tribales ponctuées de terrifiantes incursions du Chaos quand les esclaves des puissances de la destruction déferlent depuis le nord pour faire la guerre aux habitants du sud. Le Kislev est composé de deux peuples, bien que les vestiges d'autres tribus depuis longtemps éteintes survivent parmi leurs conquérants d'autrefois.

Le nord est essentiellement dominé par les tribus ungoles. Peuple semi-nomade, les Ungols ont beaucoup en commun avec les tribus barbares des steppes Orientales, et la ressemblance culturelle entre eux et les Kurgans est très prononcée, ce qui laisse planer un doute quant à leurs allégeances réelles pour beaucoup. Malgré cela, les Ungols sont un peuple libre : ils n'ont que faire de l'apparat et de la majesté que prisent leurs cousins méridionaux. Toutefois, si le destin étendait sa main glaciale sur leurs terres, les Ungols se battraient aux côtés de leurs compatriotes.

Le sud, comprenant les régions les plus civilisées du Kislev, est aux mains des Gospodars. Ils ont pris ces terres aux Ungols, qui à leur tour ont dispersé les Ropsmenn, une tribu de jadis, en fuyant vers le nord. Les Gospodars ont érigé la grande cité du Kislev d'où le pays tire son nom et ont civilisé cette terre sauvage. Dans les années qui suivirent, Kislev a fait des pas de géants pour faire progresser la nation en termes de technologie et de culture, scellant des pactes de paix et une alliance avec l'Empire. S'il s'agit d'une jeune nation, du moins quand on la compare à l'Empire, elle gagne rapidement en importance et en influence au sein du Vieux Monde.

Le Kislev est décrit en détail dans le supplément *La Reine des Glaces*.

Voyager au Kislev

Une fois que les PJ ont traversé la frontière et gagné le Kislev, le pays ne se distingue guère de l'Ostermark à l'exception d'un vent à vous glacer les os qui souffle depuis le nord, même en plein été. Le paysage est constellé de quelques bosquets et une neige tenace s'accroche aux touffes d'herbes. Il n'y a pas vraiment de route, juste des pistes de chasse et parfois des sentiers pleins d'ornières qui ont supporté les allées et venues d'innombrables carrioles et attelages.

Les personnages devraient savoir que le garçon se dirigeait vers le nord de l'oblast et ils ont peut-être appris qu'il visait en particulier les Dents de Shargun, mais se rendre là-bas n'est pas une mince affaire. Le voyage nécessite de traverser des plaines quasiment désertes jusqu'à ce qu'ils parviennent à l'Erengrad. De là, ils devraient suivre son cours vers l'est et le nord jusqu'à ce qu'ils arrivent à sa source. Les personnages qui réussissent un **test de Connaissances générales (Kislev)** ont une idée relativement précise de l'endroit où elle se trouve, et chaque degré de réussite leur permet de faire bénéficier d'autres personnages d'un bonus de +10 à un **test d'Orientation** pour éviter de se perdre (pour un maximum de +30).

C'est un chemin plutôt direct pour atteindre les Dents de Shargun, mais il est tout sauf facile. Au cours de leur voyage, les PJ rencontreront d'autres individus qui empruntent la même route.

ABANDONNÉS

Le passage de la Croisade n'a pas été des plus discrets. Dans son sillage, elle a laissé d'innombrables existences brisées, des communautés réduites en miettes et des ravages en général. Naturellement, ce sillage n'a rien à voir avec les catastrophes provoquées par la récente Incursion du Chaos, mais les dégâts sont bien là, et il faudra des ressources, du temps et des fonds considérables pour que la vie des individus affectés reprenne un cours normal. Quand les personnages croisent la trace des adeptes de Karl, mettez l'accent sur le passage de la Croisade. Les champs sont dévastés et les fermes pillées et brûlées. Les épidémies et le problème omniprésent des mutations semblent plus graves le long de cette voie.

En plus des troubles causés par la foule, les répurgateurs n'ont pas chômé non plus. Les personnages remarquent des pendus qui se balancent aux branches, des bûchers carbonisés où des cadavres calcinés se mêlent aux cendres du bois, et la présence de silhouettes noires et sinistres qui observent les passants en plissant les yeux d'un air suspicieux.

Une fois que Karl a quitté la Croisade dans le village de Zhidovsk, les effets de son aura se sont estompés et nombre de ceux qu'il a laissés ont vu leur frustration et leur inquiétude croître. Certains sont partis chercher fortune ailleurs, essayant de se faire une nouvelle vie dans un monde hostile. Dans ce court scénario, les PJ rencontrent un groupe d'ex-croisés. Ces derniers fuient un répurgateur, Phineas Vanderhoff (voir **Le répurgateur** page 233), qui prend l'un d'entre eux pour un mutant et a l'intention de tous les purifier par le feu. Les membres du groupe, bien qu'ils soupçonnent leur compagnon, n'en fuient pas moins le répurgateur, car ils réalisent que s'ils sont capturés, ils sont tous condamnés. Les fuyards étaient arrivés jusqu'en Ostermark, mais maintenant, ils retournent au Kislev pour chercher la protection des survivants de la foule et dans l'espoir de retrouver Karl.

Vous pouvez gérer ce scénario de deux façons différentes. Si vous choisissez la première, les PJ tombent sur les fuyards. Les personnages doivent décider s'ils aident ces hommes à repartir vers le nord ou s'ils les livreront au répurgateur qui les traque. Si vous optez pour la seconde, le répurgateur trouve les PJ et les force à l'aider à poursuivre les mutants au nom de Sigmar.

Les fuyards

Les fuyards en guenilles étaient récemment des membres de la Croisade. Chacun est venu à Karl à un moment différent, mais leur nature louche et leur personnalité crapuleuse en ont fait des alliés naturels. À Zhidovsk, quand Karl est parti et que les effets de son charme se sont évanouis, les hommes ont été libérés de cette compulsion et ont réalisé qu'ils étaient plutôt loin de chez eux. Ne voulant pas être pris avec le reste de la foule qui se désintégrait peu à peu, ils sont partis du campement et ont mis le cap sur Talabheim où ils croyaient pouvoir disparaître tranquillement. Malheureusement pour eux, ils étaient déplorablement mal préparés et ont rapidement tourné en rond, errant dans la steppe, cherchant à échapper aux hommes-bêtes, aux bandits et à des dangers bien pires lors de leur fuite.

À l'origine, ils étaient six, mais il n'en reste plus que quatre. L'un d'entre eux a trébuché et est tombé quand le groupe fuyait une meute de loups. Ses hurlements hantent encore leurs rêves. L'autre a contracté une horrible maladie après un contact avec une femme de mauvaise vie et ils l'ont abandonné quand la puanteur est devenue trop insupportable. Et maintenant, il semble qu'ils soient sur le point d'en perdre un autre. Ham se comporte bizarrement depuis quelque temps.

Tous les quatre sont vêtus de robes répugnantes et tachées. La plupart attirent les mouches et quand ils restent immobiles un moment, les insectes s'infiltrent sous leurs vêtements pour dévorer la crasse sur leurs corps malpropres. La plupart des vermines s'en prennent à Ham qui ne semble ni les remarquer ni s'en soucier.

Frank
Voleur humain, ex-Spadassin

« Salut vot' grandeur, zzz'avez pas un p'tit cliquet ? »

Le chef de cette bande hétéroclite s'appelle Frank. C'est un grand homme à la barbe noire hérissée et aux yeux fous. Il a des bras et des jambes épais, et une large poitrine. Il est affligé d'un grave zézaiement et a de petits yeux porcins.

Points de Folie : 3.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48	23	48 (4)	37 (3)	44	39	41	37

Compétences : Alphabet secret (voleur), Commérage (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int), Dissimulation (Ag), Équitation (Ag), Esquive (Ag), Fouille (Int), Intimidation (F), Langue (reikspiel) (Int), Marchandage (Soc), Perception (Int)
Talents : Code de la rue, Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Dur à cuire, Menaçant, Sociable, Sur ses gardes

Combat
Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 15
Armes : arme à une main (gourdin) (1d10+5, valeur de critique +1)

Dotations
Frank porte une robe brune crasseuse et un sac humide et moisi qui contenait autrefois sa nourriture. Une petite poche de cuir contenant des outils de crochetage est dissimulée dans une de ses manches.

Rolf et Wensley
Serviteurs humains

« Hi hi hi » et *« … »*

Rolf est grand et fluet, doté de doigts maigres et d'un long nez. Il a de grands yeux humides et glousse quand il est nerveux.

Wensley était un homme corpulent, mais au bout de quelques semaines de fuite, il a perdu sa graisse. Sa peau molle pend sur une silhouette presque squelettique. Ses lèvres sont gercées et crevassées. Il ne parle pas : on lui a arraché la langue, mais il n'a jamais expliqué pourquoi (et pour cause…).

Points de Folie : 4

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	34	32 (3)	36 (3)	52	26	29	29

Compétences : Baratin (Soc), Commérage (Soc+10), Connaissances générales (Empire) (Int), Escamotage (Ag), Esquive (Ag), Évaluation (Int), Fouille (Int), Langue (reikspiel) (Int), Métier (cuisinier) (Int), Perception (Int)
Talents : Acuité visuelle, Dur à cuire, Fuite, Réflexes éclair, Résistance accrue

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 15
Armes : dague (1d10)

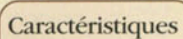
Dotations
Les deux hommes portent des robes brunes souillées. Wensley a une ceinture de cuir bleu sanglée autour de la taille. Leurs cheveux sont infestés de poux.

Ham
Scribe mutant

« Qu'est-ce que vous regardez ? »

Ham est le membre le plus étrange du groupe. Il y a deux jours, il a commencé à agir bizarrement. Il s'est réveillé au beau milieu de la nuit en criant et en s'auscultant à la lumière de la lune. Quand ses compagnons se sont approchés pour voir ce qui se passait, Ham leur a crié dessus et leur a dit de « foutre le camp ». Les autres l'ont laissé, mais ils s'inquiètent de son comportement de plus en plus erratique. Frank soupçonne ce bon vieux Ham d'avoir « chopé un p'tit changement », mais il n'a pas encore exprimé ses inquiétudes. Si Ham se comporte de façon vraiment étrange, Frank a décidé de le tuer. Ham est un individu maigre aux yeux nerveux et aux lèvres affaissées. Il geint beaucoup.

Points de Folie : 4



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	26	25 (2)	27 (2)	31	39	34	38

Compétences : Connaissances académiques (théologie) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Langage secret (langage de guilde) (Int), Langue (bretonnien, classique) (Int), Langue (reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int), Métier (calligraphe) (Ag), Perception (Int)
Talents : Fuite, Linguistique
Traits : Mutations

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 14
Armes : arme à une main (hache rouillée) (1d10+2)

Dotations
Ham porte une ignoble robe brune maculée d'une substance répugnante et verte. Il empeste littéralement et ceux qui le suivent peuvent voir des asticots tomber de sous sa robe.

Mutations
Ham est affligé de deux mutations. La première est un orifice suppurant qui s'est développé juste au-dessus de son nombril. Cette mutation empeste la mort et attire les mouches. Un individu audacieux qui chercherait à inspecter cet étrange nouvel orifice découvrirait un nid d'asticots furieux qui ont élu domicile dans ce site épanoui.

La seconde mutation est la Folie (voir *Le Tome de la Corruption*, page 38). Ham a gagné quelques points de Folie supplémentaires le long de la route. L'effet secondaire de sa démence, c'est qu'il croit qu'il est le seul être au monde dépourvu de corruption, ce qu'il pense devoir à cet accessoire spécial qu'il a sur l'estomac. Il soupçonne ses camarades de vouloir s'emparer du précieux organe.

Rencontre avec les fuyards

La première rencontre avec ce groupe peut se dérouler de diverses façons. Des aventuriers blessés, mal équipés ou simplement en guenilles pourraient sembler des proies faciles pour les fuyards. Frank lève la main dans un geste de salut tandis qu'il tient fermement son gourdin de l'autre. Il explique : *« Nous ne sommes qu'un groupe de pauvres pèlerins qui ont perdu leur chemin. Vous avez pas un ou deux cliquets ? »* Les autres restent en retrait à un ou deux mètres en arrière pour voir ce qui se passera. Quand le premier personnage s'approche à environ deux ou trois mètres, Frank se précipite dans l'intention de le battre à mort et de lui voler sa nourriture. Rolf et Wensley s'avancent pour soutenir leur chef. Ham, lui, peut aussi bien aider ses camarades que rester immobile et interdit, fuir dans les bois ou même les attaquer. Il y a autant de chances qu'il opte pour une solution que pour une autre.

ILS ONT TUÉ MON MUTANT !

Après avoir supporté pendant quelques jours la puanteur, les mouches et le comportement aigri de Ham, les PJ auront forcément des soupçons. Une telle racaille est forcément corrompue ! Les bonnes âmes peuvent penser qu'il est de leur devoir d'affronter le mutant et s'ils le font, il se défendra violemment. Les personnages ne feront sans doute qu'une bouchée de Ham. Frank le sait et reste en retrait avec ses alliés. Une fois que les personnages ont abattu Ham, Frank les remercie pour les avoir sauvés, lui et ses « garçons ». Il explique : *« Ham... Il nous gardait prisonniers. Il nous avait dit que si nous disions ou faisions quoi que ce soit au sujet de sa... condition, il nous arracherait les yeux ! On est vos débiteurs. Si ça vous gêne pas, on aimerait bien continuer un bout d'chemin avec vous. »*

Les PJ auraient diverses raisons de jeter ces hommes au fleuve et de s'en laver les mains, mais Frank joue le vagabond désespéré, suppliant les puissants PJ de les prendre en pitié et de les aider. Si les personnages refusent, il fait un signe de tête et lui et les autres partent de leur côté. Comme de bien entendu, Vanderhoff rattrape le trio. Désespéré, Frank affirme que les PJ sont tous des mutants, des adeptes du Chaos et des hérétiques de la pire espèce. Il donne au répurgateur leur description et offre de le mener jusqu'aux PJ. Il agit de la sorte une fois que ses compagnons ont été pendus haut et court. Aussi, quand Vanderhoff trouve les PJ, il est non seulement en compagnie de sa troupe de brutes, mais il a un Frank survolté à ses côtés, bondissant sur place et montrant les personnages du doigt en les vouant au bûcher.

Ça leur apprendra...

Tout est différent si les PJ ont l'air le moins du monde compétents. Frank pense alors qu'il s'agit des hommes de Vanderhoff et il tombe à genoux en sanglotant. Là encore, les autres restent en retrait, de grosses larmes roulant sur leurs joues pendant que Ham se cure le nez. Frank implore leur pitié. *« On est innocents, j'vous dis. On avait rien à voir avec cette fille de fermier, je l'jure sur le saint braquemart de Sigmar. »* Les PJ peuvent être soupçonneux, mais s'ils révèlent qu'ils ne sont pas sur la piste de bandits, d'eux-mêmes ou de quiconque leur ressemble plus ou moins, Frank sèche ses larmes et les supplie de les aider en disant : *« Les amis, nous avons un bien méchant homme aux trousses. Un chasseur de primes comme y disent, mais moi j'vous l'dis, il a tué une gamine, là-bas. Il est de mèche avec les... »* Sa voix n'est alors plus qu'un murmure : *« ...avec ces cochonneries d'forces du mal ! »* Frank demande aux PJ de les escorter jusqu'à la Croisade et de les protéger contre la cruelle épée du malveillant assassin qui les file.

Permettre à ces hommes d'accompagner les PJ est dangereux. Non seulement il s'agit d'individus louches qui trahiront ou assassineront les PJ à la première occasion, mais il y a aussi de fortes chances qu'ils se souviennent d'eux du temps où ils accompagnaient Karl, à l'époque d'Altdorf. Durant chaque journée de voyage (lequel peut durer autant de temps que vous le désirez), Frank a droit à un **test d'Intelligence Difficile (-20)**. S'il réussit, il les reconnaît et garde cette information sous le coude pour plus tard.








Pour ne rien arranger, Ham devient de plus en plus instable. Les mouches sont de plus en plus nombreuses autour de lui et la puanteur devient insupportable. Frank leur confie qu'il pense que son ami a quelque chose de bizarre et qu'il est ouvert à toute proposition visant à débarrasser le groupe de la présence de ce mutant. Naturellement, Ham soupçonne quelque traîtrise et chaque soir, il a 20 % de chances de se lever au beau milieu de la nuit pour attaquer quiconque est de garde.

Il ne se passe rien de particulier pendant le voyage avec ce groupe et, au bout de quelques jours, ils atteignent l'Erengrad. De là, il faut environ une semaine de marche rapide pour atteindre les Dents de Shargun où les PJ retrouveront probablement la foule. Au bout de 1d5 jours de ce si sympathique périple, Vanderhoff et ses petits camarades rattrapent le groupe. Si les PJ sont encore avec eux, jouez la **Confrontation** de la page 234.

Le répurgateur

Un répurgateur du nom de Phineas Vanderhoff est sur les talons des fuyards. Il pense que ces hommes sont responsables d'une vague d'agressions et de meurtres dans une ville de l'Empire (choisissez-en une ou inventez-la). Selon les rapports des autochtones – certains ayant été obtenus par la force – Phineas est certain que le quatuor tout entier est en train de se transformer en mutants. Il est accompagné de quatre brutes pour faire l'essentiel du sale boulot.

Phineas Vanderhoff

Répurgateur humain, ex-Chasseur de vampires, ex-Chasseur de primes

« Rendez-vous et vous mourrez promptement. Si vous résistez, c'est le bûcher qui vous attend ! »

Phineas est une sorte d'indépendant. N'étant pas affilié au culte de Sigmar, il a débuté sa campagne privée il y a environ dix ans, gagnant sa vie en capturant des criminels en fuite. Comme beaucoup d'entre eux étaient des adorateurs des Dieux Sombres, des magiciens pervers et autres racailles dont débordent les honorables cités de l'Empire, il a élargi ses centres d'intérêt, se penchant sur le problème des nécromanciens et créatures similaires. Il a effectué une brève carrière de chasseur de vampires mais a vite abandonné pour se consacrer aux vrais ennemis. Bien qu'il ne travaille pas pour un culte, il a joint ses forces à celles des templiers par le passé et a énormément de marge de manœuvre dans son travail. Il affirme souvent être templier pour effrayer ses proies.

Mesurant un peu plus d'un mètre quatre-vingt, Phineas se vêt d'une armure de plaques complète estampée de symboles de Sigmar, Verena et Myrmidia peints. Son casque est conçu pour ressembler à un crâne grimaçant et cornu. La touche finale de cette imposante panoplie est une cape noire bordée de soie rouge de Cathay qu'il a prise au dernier vampire qu'il a tué.

Points de Folie : 5

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62	56	47 (4)	57 (5)	47 (57)	55	55	36

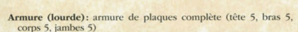
Compétences : Charisme (Soc), Commandement (Soc), Commérage (Soc +10), Connaissances académiques (magie, nécromancie, théologie) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag), Équitation (Ag), Escalade (F), Esquive (Ag), Filature (Ag), Fouille (Int +10), Intimidation (F +10), Langue (classique) (Int), Langue (reikspiel) (Int +10), Perception (Int +20), Pistage (Int +10), Survie (Int)

Talents : Acuité auditive, Camouflage rural, Camouflage souterrain, Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (arbalètes, armes paralysantes), Parade éclair, Rechargement rapide, Réflexes éclair, Résistance accrue, Tireur d'élite, Valeureux

Combat

Attaques : 3 ; **Points de Destin :** 1 ; **Mouvement :** 4 (5) ; **Points de Blessures :** 18





Armure (lourde) : armure de plaques complète (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)
Armes : arme à une main de qualité exceptionnelle (épée) (CC 72 ; 1d10+5 ; valeur de critique +1), arbalète de poing avec 10 carreaux (1d10+2 ; valeur de critique +1 ; Portée 8/16 ; rechargement demi-action), filet (– ; Portée 4/8 ; rechargement demi-action ; immobilisante), 4 couteaux de jet (1d10+1 ; Portée 6/12 ; rechargement action libre)

Dotations
Le répurgateur monte un grand destrier noir caparaçonné. Le cheval est également équipé d'une selle, d'un harnais et d'une paire de sacoches de selle contenant de la nourriture, des rations et des outres de vin. Une corde de dix mètres est accrochée au pommeau de la selle et des étuis à pieux y sont attachés grâce à des sangles. Vanderhoff a deux paires de menottes accrochées à sa ceinture, ainsi qu'une fiole d'eau bénite.

L'escouade de brutes
Gardes du corps humains, ex-Geôliers

« J'ai bien fait, hein, chef ? »

Ces quatre brutes sont des tas de muscles à louer et rien d'autre. Le répurgateur ne connaît même pas leurs noms. Il ne s'en soucie pas, d'ailleurs, car pour lui, ils ne sont que de la chair à canon. Ces hommes sont tous laids, crasseux et sentent le lait aigri. On ne peut les différencier qu'au son de leurs grognements et aux taches dont sont maculés leurs vêtements mal assortis.

Points de Folie : 1



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46	28	47 (4)	42 (4)	39	29	32	26

Compétences : Commandement (Soc), Commérage (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int), Esquive (Ag +10), Fouille (Int), Intimidation (F +10), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int), Résistance à l'alcool (E), Soins (Int)
Talents : Coups assommants, Course à pied, Force accrue, Lutte, Maîtrise (armes paralysantes), Réflexes éclair, Résistance au poison, Résistance aux maladies, Sur ses gardes

Combat
Attaques : 2 ; **Mouvement :** 5 ; **Points de Blessures :** 15
Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes : arme à une main (massue) (1d10+4), filet (– ; Portée 4/8 ; rechargement action complète, immobilisante), rondache (1d10 ; assommante, défensive), coup-de-poing (1d10+1 ; assommante), 2 haches de jet (1d10+2 ; Portée 8/– ; rechargement demi-action)

Dotations
Les brutes portent des vêtements maculés de taches suspectes. La plupart souffrent d'inconfortables démangeaisons. Ils portent des sacs contenant des pots de goudron, une bouteille de vin de table et une chope pour boire.

Rencontre avec le répurgateur

Si les PJ rencontrent le Vanderhoff en premier, cela se produit quelques jours après que celui-là a repoussé une bande d'ignobles hommes-bêtes. Le combat a laissé tous ses sbires morts ou mourants. Vanderhoff n'a pas de temps à perdre et il a donc abandonné à leur sort tous ceux qui ne pouvaient pas voyager. Il en rejette la responsabilité sur les fuyards et il est plus furieux que jamais.

Avant que les PJ ne l'aperçoivent, ils l'entendent. Ils remarquent automatiquement le son de ferraille d'une armure lourde et la lourde respiration d'un destrier. Il faut quelques instants pour que le cavalier soit en vue. Permettez aux personnages de plonger dans des buissons, de se cacher derrière des arbres ou de lancer un sort. S'ils le désirent, ils peuvent tendre une embuscade au répurgateur, bien que ce genre de comportement risque de leur attirer des ennuis supplémentaires. Une fois qu'ils sont prêts, Vanderhoff et sa monture apparaissent. Il chevauche un immense étalon noir. Les flancs de la bête ont été profondément entaillés par les hommes-bêtes et il a l'écume aux lèvres. Ses yeux roulent en tous sens, pleins de douleur et d'effroi. Vanderhoff est grand et sinistre, une apparence qu'accentue son casque à cornes. Des parchemins et des sceaux de vertu flottent sur son armure noire, et une belle épée au pommeau en forme de crâne est suspendue à la selle dans son fourreau.

Si les PJ se cachent, faites-les effectuer des **tests de Dissimulation** opposés aux **tests de Perception** de Vanderhoff. Tout personnage qui ne l'emporte pas sur les tests du répurgateur est détecté par son œil perçant. Il crie : *« Montrez-vous, coquins ! Ne savez-vous point que c'est un saint templier de Sigmar qui se dresse devant vous ? »* Il dégaine vivement sa lame acérée et l'agite en direction des PJ tout en observant scrupuleusement leurs traits afin de voir s'ils correspondent à la description de ses proies. Ce ne devrait naturellement pas être le cas, mais bien qu'ils soient tirés d'affaire, Vanderhoff reste suspicieux.

Les personnages peuvent fléchir Vanderhoff en affirmant qu'ils sont d'honnêtes hommes (sauf les elfes du groupe) qui vivent dans la crainte de Sigmar ou autre histoire à dormir debout du même acabit. Tant qu'ils font un effort pour démontrer leur dévotion pour le puissant Sigmar, Vanderhoff se détend. S'ils montrent le moindre signe de corruption, Vanderhoff laisse échapper un profond soupir et piétine les PJ maladroits.

Sinon, Vanderhoff s'interrompt, rengaine son épée et relève sa visière. *« Hommes de l'Empire,* dit-il en ignorant toutes les femmes présentes, *aujourd'hui la providence a frappé à votre porte. Ce n'est nullement par hasard que se croisent nos routes. En vérité, je vois que le destin lui-même est à l'œuvre. »* Il lève les yeux au ciel et ses traits se relâchent. Une lourde minute passe, ses yeux redeviennent clairs et il embrasse les PJ du regard comme s'il les voyait pour la première fois. *« Oui, je le vois bien maintenant. Vous ferez parfaitement l'affaire ! Venez ! Les hérétiques sont tout près ! »* Sur ces mots, il tire de nouveau son épée et crie : *« Pour Sigmar ! Pour l'Empire ! »* et s'élance en direction des fugitifs.

Les PJ peuvent le suivre, hausser les épaules, continuer dans la même direction qu'auparavant ou s'asseoir par terre pour se gratter pensivement la tête. Donnez-leur quelques minutes pour se chamailler, débattre, suivre ou se curer le nez. Quand ils sont prêts, faites-leur effectuer des **tests de Perception Faciles (+20)**. Ceux qui réussissent entendent des bruits de bataille venant de loin devant eux. S'ils sont dans une forêt, le combat a lieu dans une clairière hors de vue. S'ils sont dans une plaine, il éclate dans un ravin qui dissimule les protagonistes. Si les PJ vont voir de quoi il retourne, jouez la section suivante, **Confrontation.**

Confrontation

Quand Vanderhoff et les fuyards se rencontrent, un terrible raffut éclate. Convaincu que les fugitifs sont des mutants et des criminels, Vanderhoff entend bien les ramener à la justice. S'ils résistent, il est ravi de faire office à la fois de juge, de jury et de bourreau. Le rôle que jouent les PJ dans l'affaire dépend de la façon dont s'est déroulée leur rencontre. S'ils font face à Vanderhoff alors qu'ils sont en compagnie des fuyards, le répurgateur et sa troupe de brutes ne font pas de distinction entre eux et ses proies. D'un autre côté, si les PJ accompagnent le répurgateur, Vanderhoff attend d'eux qu'ils l'aident à cerner la bande.

Dans tous les cas, Ham n'a aucune intention de se laisser rôtir par le répurgateur. Complètement fou, il laisse échapper un terrible

hurlement par l'orifice de son ventre et charge le guerrier à cheval. Cette attitude suffit à pousser Vanderhoff à le larder de coups d'épée. Tandis que le guerrier et le mutant s'affrontent, Frank et ses alliés diminués en profitent pour prendre la poudre d'escampette. Sans prendre le temps de se faire leurs adieux, tous trois partent dans des directions différentes.

Si les PJ sont avec les fugitifs

L'attaque de Ham et la fuite des autres laissent les PJ face à l'escouade de brutes du répurgateur. S'ils ont un peu de bon sens, les PJ s'enfuiront car ils n'ont probablement pas besoin d'être associés au Chaos et une escarmouche contre ces adversaires ne ferait que les ralentir. Les PJ choisiront probablement l'une des trois solutions suivantes.

Si les PJ fuient en groupe, les brutes les poursuivent en lançant des filets pour les ralentir. Il faut 1d10 rounds aux brutes pour abandonner la poursuite. Vanderhoff l'emporte sur Ham en 1d5 rounds et se lance sur les traces des fugitifs. Il finit par rattraper Frank et par l'interroger, et si Frank a identifié les PJ comme ceux qui accompagnaient la Croisade, il implore le répurgateur de le laisser en vie en lui promettant qu'il peut le guider jusqu'à de vrais champions du Chaos. Frank offre de guider Vanderhoff jusqu'à la destination des personnages afin qu'il puisse les soumettre eux aussi à la justice. Vanderhoff et Frank réapparaissent donc à Zhidovsk. Dans tous les cas, une fois que les personnages échappent aux brutes ou les vainquent, passez au paragraphe **Givre Noir** de la section **Un pays sauvage** (ci-contre).

Les PJ peuvent opter pour la stratégie des fuyards et se séparer, chaque membre du groupe fuyant dans une direction différente. Dans ce cas, l'escouade de brutes se sépare aussi pour suivre tous les PJ. Là encore, les brutes les poursuivent pendant 1d10 rounds avant d'abandonner et de revenir auprès de Vanderhoff. Le répurgateur l'emporte facilement sur Ham et se lance à la poursuite des fugitifs. Lancez 1d10. Si le résultat est impair, il poursuit Frank, et s'il est pair, un des PJ. S'il poursuit Frank, l'issue est identique à celle du premier scénario. S'il poursuit l'un des PJ, il n'abandonne pas et est ensuite rejoint par les survivants de l'escouade des brutes. Le répurgateur traque le personnage jusqu'à ce qu'il le rattrape. Un personnage peut dissimuler sa piste en effectuant un **test de Pistage Assez difficile (-10)** ou un **test de Survie Difficile (-20)**. S'il réussit, Vanderhoff perd sa trace et erre dans la région jusqu'à ce qu'il retrouve les PJ à Zhidovsk. Tout PJ qui n'est pas poursuivi par Vanderhoff vit une des trois rencontres décrites à la section **Un pays sauvage**.

Finalement, les PJ peuvent décider de livrer bataille à Vanderhoff. L'effort est louable, mais Phineas n'est pas un débutant et il s'avérera trop dangereux pour le commun des mortels. Résolvez la situation comme un combat ordinaire. Si deux brutes (ou plus) se font tuer, les autres s'enfuient. Phineas, lui, combat jusqu'à la mort. Une fois le combat terminé, passez au paragraphe **Givre Noir** de la section **Un pays sauvage**.

Si les PJ sont avec le répurgateur

Si les personnages sont du côté de Vanderhoff, l'escouade des brutes, c'est eux ! C'est donc à eux qu'il appartient de s'occuper des fugitifs. Comme Frank et compagnie se sont séparés une fois sans Ham, les personnages peuvent aider Vanderhoff à s'occuper du mutant ou poursuivre les fuyards.

Si les personnages restent dans les parages, ils devraient avoir raison de Ham facilement. Une fois le mutant terrassé, Vanderhoff ordonne aux PJ de poursuivre les fuyards tandis qu'il érige un bûcher. Si les personnages se séparent, chaque groupe vit une des rencontres de **Un pays sauvage** pendant qu'ils pourchassent leur proie. Traquer les fugitifs nécessite un **test de Pistage**. Rolf et Wensley se rendent immédiatement si les personnages les attrapent. Frank, lui, tente de négocier.

Frank implore les personnages et leur offre de les emmener là où Karl se rend, à Zhidovsk. Dans ce scénario, Frank sait réellement où se trouve Karl (peut-être l'a-t-il vu en songe ou a-t-il même aidé l'Enfant pendant un temps). Si les PJ acceptent, Frank les mène à Zhidovsk, mais pas avant qu'ils n'aient fait une inquiétante rencontre avec le **Givre Noir** (voir plus loin). Vanderhoff finit par retrouver la trace des PJ et les affronte, eux et Frank, au village à la fin de l'aventure.

Les personnages qui prennent l'initiative de suivre les fugitifs peuvent se séparer ou n'en suivre qu'un. Tandis qu'ils courent la campagne, chaque PJ ou groupe de PJ vit une des rencontres décrites dans la section **Un pays sauvage**. Les personnages peuvent traquer leur proie de la même façon en effectuant un **test de Pistage** et s'ils rencontrent Frank, il tente de négocier comme décrit au paragraphe précédent.

Un pays sauvage

Les étendues sauvages du Kislev abritent bien des choses étranges, des secrets qu'il vaut mieux ne pas découvrir et des horreurs qui défient toute description. Les personnages qui errent au-dehors peuvent tomber sur un ou plusieurs de ses habitants les plus curieux, mais ceux qui partent seuls, qu'ils poursuivent un fugitif ou soient eux-mêmes traqués par le répurgateur, seront forcément confrontés à quelques phénomènes étranges.

Givre Noir

Qu'ils soient seuls ou en groupe, avant que les PJ n'atteignent Zhidovsk, ils doivent faire connaissance avec le Givre Noir. Inquiétant monstre à la sinistre réputation, le Givre Noir est un énorme chien noir aux yeux verts ardents. La bête rôde dans la campagne autour de Zhidovsk, arpentant les marches des Dents de Shargun. Les autochtones le prennent pour une créature maudite et pensent que le simple fait de poser les yeux sur lui condamne les mortels à une mort précipitée et horrible. S'il est vrai que beaucoup de ceux qui voient le Givre Noir connaissent une fin affreuse, en réalité, c'est surtout parce que son aspect est si effroyable que la plupart paniquent et font n'importe quoi dans leur tentative désespérée pour lui échapper.

Le Givre Noir est une créature surnaturelle, mais ce n'est pas un serviteur de Morr (ni d'aucun autre aspect de la mort, du reste). En fait, le monstre est au service de l'ignoble Sorcière Noire des Dents : il fait office de héraut annonçant le moment où Zhidovsk doit lui offrir une de ses filles en sacrifice. Le moment n'est toutefois pas encore venu : l'apparition du Givre Noir dans ces terres a un autre but.

La Sorcière Noire, qui est bien près de mettre la main sur Karl, veut garder son captif, et tandis que les autres organisations malveillantes convergent vers Zhidovsk, elle croit que les aventuriers représentent sa meilleure chance d'éliminer le sorcier du Chaos qui désire utiliser l'Enfant à ses propres fins abominables. Par conséquent, elle a envoyé le monstre pour qu'il guide les personnages vers le village, dans l'espoir qu'ils parviennent à détruire les armées qui se rassemblent et donnent à la sorcière le temps dont elle a besoin pour achever le rituel.

À un moment, quand un ou plusieurs personnages se déplacent dans les étendues désertes, ils entendent un lugubre hurlement qui résonne dans la steppe. Il semble se répercuter autour d'eux, venant de partout et de nulle part. Quelques minutes plus tard, le Givre Noir apparaît.

Un front de brouillard glacial vient napper le sol, s'approchant à une vitesse alarmante. Des rubans de brume se tordent et se contorsionnent, obscurcissant le soleil jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'un pâle disque d'argent dans le ciel. La température chute brutalement et chaque

souffle vient s'ajouter au brouillard épaississant. C'est alors que vous le voyez, juste là, devant vous. Un nuage noir prend forme et tout au centre, deux feux verts brûlent d'une lueur impie. Il s'avance, révélant sa forme hideuse : c'est un chien, le plus gros que vous ayez jamais vu. Il a une longue fourrure noire et emmêlée, pleine de morceaux de glace boueuse. La tête effilée du molosse semble presque entièrement composée d'une mâchoire immense remplie de crocs incurvés vers l'intérieur. Il gronde en vous fixant de ses yeux ardents.

Tous les personnages doivent immédiatement effectuer un **test de Terreur**. Le Givre Noir braque sur les PJ restants des yeux maléfiques avant de se détourner et de disparaître dans le brouillard. Il se déplace à l'allure idéale, assez vite pour que les PJ aient besoin de faire des efforts pour suivre, mais pas trop pour éviter de les semer. Si les personnages prennent du retard, le molosse s'assied et attend qu'ils le rattrapent. Il continue ainsi pendant plusieurs jours, jusqu'à ce que les personnages arrivent à Zhidovsk et aux rocs qui dominent le village. Une fois sa mission accomplie, le Givre Noir disparaît à toute vitesse dans les brumes, distançant probablement les PJ sans mal. Si un des personnages a les moyens de suivre le monstre, il en sera quitte pour une joyeuse course jusqu'à ce qu'il arrive aux eaux noires qui bordent l'antre de la sorcière. L'animal regarde alors le personnage une dernière fois avant de plonger dans le lac. Reportez-vous au **Chapitre IX : Le Ventre de la Sorcière Noire**, page 264, pour plus de détails sur ce site de l'aventure.

Les PJ seront peut-être tentés d'attaquer le monstre : si c'est le cas, vous trouverez ici son profil. Le monstre ne cherche pas la bagarre, mais il se défend si on s'en prend à lui. Chaque fois qu'un personnage touche le monstre, celui-ci réplique en mordant. Si les PJ s'arrêtent à un moment ou un autre, le Givre Noir part à grandes foulées en direction du nord.

Le Givre Noir

Le Givre Noir est un énorme molosse, immense et terrifiant. Il a une fourrure noire et emmêlée ainsi qu'une tête essentiellement composée d'une terrible mâchoire. Ses yeux verts et ardents provoquent la terreur chez tous ceux qui croisent son regard.



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	0	43 (4)	46 (4)	42	22	38	15

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag +10), Esquive (Ag +10), Natation (F), Perception (Int +20), Pistage (Int)

Talents : Coups précis, Fuite

Traits : Armes naturelles (crocs), Peau épaisse, Sans peur, Sens aiguisés, Souffle glacial, Terrifiant, Vision nocturne

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 8 ; **Points de Blessures :** 17

Armure : aucune (tête 1, pattes avant 1, corps 1, pattes arrière 1)

Armes : morsure (1d10+4 ; valeur de critique +1)

Peau épaisse

La fourrure épaisse et les plaques de glace confèrent 1 point d'Armure à toutes les zones du corps du Givre Noir.

Souffle glacial

Une fois tous les quatre rounds, le Givre Noir peut émettre un cône de froid au prix d'une action complète. Utilisez le gabarit de cône. Toutes les créatures dans le cône subissent 1d10+4 points de dégâts sans tenir compte de leurs points d'Armure.

La cabane de Shabrak

L'essentiel du paysage du Kislev est constitué d'étendues désertes, de plaines vallonnées parsemées de quelques bosquets, d'étranges formations rocheuses et des restes squelettiques de ceux qui se sont perdus dans cette nature hostile. Bien qu'on puisse voir à des kilomètres de distance, c'est l'endroit idéal pour échapper au regard inquisiteur des répurgateurs, aux lois oppressives et aux exigences de la société. Par conséquent, éparpillées dans les régions les plus désolées, on trouve des communautés isolées, des poches à demi civilisées abritant des individus oubliés et qui préfèrent le rester. La plupart de ces endroits comptent une ou deux familles, mais dans les lieux les plus éloignés, on n'y trouve parfois qu'une personne. C'est le cas de la hutte de Shabrak la sorcière.

Shabrak n'a pas toujours été une sorcière : en fait, c'était l'une des plus belles femmes de Zhidovsk. Comme bien des jeunes femmes, elle rêvait d'épouser un puissant cavalier ailé et d'échapper aux corvées de son minuscule village. Bien qu'elle eût nombre de prétendants, elle les repoussait tous parce qu'elle savait qu'un beau jour viendrait où son champion l'enlèverait. Mais ce jour ne vint jamais. Au lieu de cela, Shabrak fut choisie pour être sacrifiée par le village à la Sorcière Noire comme on le faisait toutes les décennies pour apaiser sa colère.

La jeune femme savait quel était son devoir, mais l'idée de perdre sa vie et ses rêves la rongeait de l'intérieur. Elle s'insurgea contre sa mauvaise fortune et chercha désespérément un moyen d'échapper à son sort. Avant qu'elle n'ait pu imaginer un plan, des hommes vinrent la chercher, la menottèrent et lui placèrent un bandeau sur les yeux. On la fit monter sur un cheval et on l'emmena à des kilomètres, dans les Dents. Shabrak n'avait plus la moindre perception du temps et le voyage la remplit de crainte et de haine. À l'insu de ses guides, elle parvint à libérer ses mains des menottes de fer, bien que cela lui arrachât la peau. Elle fit ensuite glisser son bandeau et examina ce qui l'entourait.

Elle et ses compagnons voyagèrent jusqu'à une région perdue recouverte d'arbres morts à l'écorce si blanche qu'ils ressemblaient à des ossements. Le sol était mou et rendu glissant par une bourbe nauséabonde bien que ce fût l'hiver. Les Dents la dominaient, menaçants. Tandis qu'elle cherchait un moyen de s'échapper, de gros flocons de neige se mirent à tomber des nuages boursouflés et un vent violent les leur projeta à la figure. Percevant là un signe



des dieux, Shabrak glissa de son cheval et s'enfuit, courant aussi vite et aussi loin qu'elle le pût. Elle entendit les cris de son escorte, mais avant qu'ils ne mettent pied à terre – le sol était trop traître pour qu'ils chevauchent rapidement – Shabrak était loin.

Durant les quarante années qui suivirent, Shabrak parvint à survivre dans ces étendues sauvages. Se nourrissant de larves et des baies et plantes qu'elle cueillait, elle devint une créature sauvage, plus proche d'un animal que d'un humain. Durant son exil, elle s'empara d'une étrange vieille hutte qu'elle trouva lors de ses pérégrinations. La chose la plus importante qu'elle apprit durant ses années de solitude fut la magie. N'ayant bénéficié d'aucune éducation formelle, elle a expérimenté divers effets magiques mineurs, essentiellement dans le but de survivre au climat. Mais ce qu'elle n'a jamais réalisé, c'est que les énergies magiques étaient dangereuses et que les effets de ses expériences l'avaient rendue folle et avaient contaminé le paysage autour de sa hutte. Sa folie empire et elle a commencé à rêver qu'un cavalier ailé imaginaire allait venir l'enlever et la protéger de toutes les horreurs qu'elle a connues. Dans son délire, elle a commencé à s'en prendre à ceux qui se perdaient ou étaient trop épuisés, les attirant dans sa répugnante hutte où elle les garde à jamais en son pouvoir.

PJ ISOLÉS

Les PJ qui rencontrent Shabrak seuls risquent de gros ennuis. Une fois qu'ils ont succombé à ses charmes, ils ne peuvent la quitter à moins d'être convaincus par d'autres personnages. Ne vous inquiétez pas. Si le reste du groupe arrive à Zhidovsk sans le personnage perdu, Shabrak envoie son bien-aimé les aider à vaincre la Sorcière Noire. À la fin du **Chapitre IX**, le personnage retourne auprès de Shabrak pour finir sa vie en tant que jouet de la sorcière. Les autres membres du groupe peuvent y trouver à redire, mais ce genre de problème sera laissé de côté et résolu dans de futures aventures.

Rencontre avec Shabrak

Shabrak ne prend qu'un ou deux personnages pour cible à la fois. Si le groupe tout entier se promène dans la région, elle les laissera peut-être passer en paix. Toutefois, si les personnages sont perdus ou n'ont pas appris où se trouvent la Sorcière Noire et Karl, elle s'approche.

Un vent froid souffle sur la plaine herbue, apportant la promesse de la neige et de la glace. Quelques moments plus tard, vous croyez apercevoir au loin une silhouette qui se déplace dans la plaine.

Les personnages qui réussissent un **test de Perception Difficile (-20)** peuvent se rendre compte que la silhouette semble féminine si l'on en croit la façon dont elle balance les hanches. Son langage corporel laisse entendre qu'elle cherche quelque chose dans l'herbe. La silhouette, qui est celle de Shabrak, se trouve à environ deux cents mètres, et il faut donc un certain temps pour l'atteindre. Quand les PJ s'approchent, lisez ce qui suit.

En vous approchant de la femme, vous voyez qu'elle est jeune et que ses longs cheveux bruns sont attachés par un lien de cuir. Sa robe est noire, comme si elle était en deuil. Elle a un visage plaisant, des traits royaux, mais ses yeux semblent très vieux. Elle a une courte canne et se meut parmi les herbes hautes. Quand elle se tourne pour vous regarder, vous sentez une étrange sensation vous envahir.

Choisissez un personnage, un humain séduisant. S'il n'y a aucun mâle humain séduisant dans le groupe, choisissez-en un au hasard. S'il n'y a pas de mâle humain, elle fait un petit signe de tête et disparaît sans un mot. Ceux qui la poursuivent arrivent à sa hutte (voir plus loin). Sinon, le personnage que vous avez choisi doit réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (-10)**. En cas de succès, il ne ressent rien d'autre qu'une étrange émotion, mais s'il échoue, il ressent soudain une attirance romantique prononcée et un fort besoin de protéger la femme. Communiquez cette information au joueur en secret.

Shabrak sourit aux personnages, révélant une bouche pleine de dents noires et une langue bleuâtre. Elle les invite à la rejoindre pour manger et se protéger du froid, s'exclamant que le mauvais temps arrive du nord. Les personnages qui acceptent doivent marcher un court instant et tandis qu'ils la suivent, le sol présente une pente descendante de plus en plus prononcée pour se transformer en bourbier spongieux plein d'herbes mortes et de boue. Shabrak elle aussi subit une transformation qui n'est pas immédiatement visible. Tandis qu'elle marche, ses cheveux noirs et plats changent, une mèche à la fois, pour prendre une couleur blanche presque translucide. Au fur et à mesure, sa peau se ride, des grains de beauté disgracieux et des taches de vieillesse apparaissent sur sa peau et elle dégage peu à peu une odeur d'excréments. Cette transformation ne repousse pas le personnage victime de son enchantement, mais à n'en point douter, les autres auront probablement quelques réserves. Si les PJ veulent partir, Shabrak les laisse, mais le personnage victime du charme hésitera peut-être à la quitter. « *Une femme telle que celle-ci ne devrait pas être abandonnée à son sort dans une région aussi hostile !* » En fait, la seule façon pour un tel personnage de quitter la sorcière, c'est que ses alliés réussissent un **test Assez difficile (-10) de Charisme** ou **d'Intimidation**. En cas de succès, Shabrak est déçue mais le laisse partir.

Si les personnages suivent malgré tout la sorcière, environ une heure plus tard, ils contournent une colline et arrivent à une petite cabane montée sur quatre pilotis. Elle est inclinée, menaçant de s'effondrer au moindre choc. Son toit n'est rien de plus qu'un tas de roseaux et d'herbes assemblé par une corde en boyau. Le sol est jonché d'ossements et un grand crâne d'ogre est suspendu au-dessus de la porte. Pour atteindre la hutte, les PJ doivent escalader une échelle grossière menant à ce qui fait office de porche. Shabrak la gravit sans mal et une fois au sommet, elle s'arrête pour inviter les PJ à la suivre avant de disparaître dans la gueule caverneuse qui tient lieu de porte à la hutte. Les PJ qui entrent voient ce qui suit.

L'intérieur de la hutte présente un spectacle impossible. C'est un véritable palais qui s'étend bien au-delà des limites des murs extérieurs. Les parquets sont en bois poli aux couleurs brillantes. Des tapisseries sont suspendues aux murs tandis que des braseros de fer émettent une fumée suave et brouillent l'atmosphère. Des coussins sont éparpillés à terre et près de chacun se trouve une petite table remplie de plateaux de viande, de pain et de fruits. Des carafes pleines d'un vin ambré luisent de gouttes de condensation.

À partir de là, les personnages craindront sans doute d'avoir mis les pieds dans une situation bizarre imprégnée par le Chaos. En un sens, ils ont raison bien que Shabrak ne se considère pas comme une servante des Puissances de la Corruption. Par ailleurs, les personnages peuvent soupçonner tout ce qu'ils voient et touchent d'être faux. Ils ont là encore raison, et un **test d'Intelligence Difficile (-20)** permet de percer l'illusion pour révéler la sordide réalité de la hutte. Les coussins sont les restes en putréfaction des anciennes victimes de la sorcière. Les collations disposées sur les tables sont composées de jarres d'argiles pleines d'eau trouble et les tranchoirs sont couverts de larves qui grouillent en ouvrant et refermant leurs bouches avides. Si les personnages conservent leurs bonnes manières, Shabrak ne fait rien contre eux mais flirte ostensiblement avec le PJ charmé, passant ses doigts lépreux dans ses cheveux et laissant des taches brunes sur son visage avec ses baisers humides.

Tant qu'elle a des invités qui ne sont pas tombés sous son charme, elle les questionne sur ce qu'ils viennent faire dans cette région, leurs aventures et les descriptions des lieux qu'ils ont visités. Elle répond également à leurs questions. Voici quelques exemples de questions et de réponses.

Avez-vous vu un jeune homme traverser cette région ? Oui. Il était accompagné d'une grande foule, une meute indisciplinée de fanatiques, de vagabonds et de racailles. Curieusement, quelques jours plus tard, j'ai aperçu de loin une caravane strigany qui traversait la région. Ils avaient un air mélancolique et m'ont fait une sinistre impression : je les ai donc laissés passer.

Nous avons vu ce chien terrifiant. Savez-vous qui il est ? C'est le Givre Noir. Il ne vous fera pas de mal, mais sa maîtresse est effroyable.

Oh ? Quelle maîtresse ? La Sorcière Noire.

Qui êtes-vous ? Je suis Shabrak. Je sais que je n'en ai pas l'air, mais je suis une ermite qui se contente de vivre en harmonie avec la nature. Le croiriez-vous si je vous disais que certains me traitent de sorcière ?

Quel est cet endroit ? Eh bien, c'est ma maison, espèce d'idiot. Je l'ai découverte il y a une éternité et j'ai décidé d'y vivre jusqu'au retour de son propriétaire légitime. Jusqu'ici, je ne l'ai pas vu.

Où avez-vous eu toute cette nourriture et tout ce vin ? Ils me viennent d'autres voyageurs qui ont soupé à ma table et accepté mon hospitalité. Ils m'ont dédommagé en m'offrant ce qu'ils avaient eux-mêmes dans leur garde-manger.

Comment êtes-vous arrivée ici ? J'ai quitté mon village quand j'étais jeune fille. Mon père avait refusé de me laisser vivre avec celui que j'aimais et cherché à me marier de force à une horreur des montagnes pour épargner sa misérable vie. Je me suis donc enfuie et je suis arrivée ici, où j'ai attendu toutes ces années que l'amour me retrouve. (Si un PJ charmé est présent, elle ajoute : *« Et il semble bien que ce soit le cas. »*)

Où se trouve ce village ? À quelques jours de marche au nord.

Son nom ? Zhidovsk.

Cette... horreur, de quoi s'agissait-il ? De la Sorcière Noire, vous ne la connaissez donc pas? Elle a maudit mon village longtemps avant ma naissance.

Où se trouve la Sorcière Noire ? Loin au nord, au-delà de mon ancien village. Elle habite dans les ombres des Dents.

Que voulez-vous de nous ? Rien, bien entendu, excepté votre compagnie. Vous êtes libres d'aller où vous voulez.

Je vois clair dans votre jeu ! Vous êtes une adepte du Chaos ! Non. Je vous le jure. Il est vrai que j'ai tissé quelques charmes pour faire paraître ma demeure sous son meilleur jour, mais je n'ai fait qu'accentuer ses attraits naturels.

Je crains que vous deviez brûler, femme. Je suis bien attristée que vous le pensiez. Partez d'ici sur-le-champ. Je ne tolérerai pas cette impolitesse dans ma maison.

Shabrak ne donne aucune information sur ce qu'elle a réellement fait subir à ses invités précédents ni sur le fait qu'elle n'a aucune intention de relâcher le PJ charmé, bien que le personnage affecté puisse partir si ses compagnons l'en convainquent. Les PJ peuvent soupçonner Shabrak d'être la Sorcière Noire et l'attaquer, en particulier s'ils ont percé l'illusion qui dissimule la vraie nature de cet endroit. Ce serait particulièrement stupide car Shabrak est loin d'être faible. Elle réplique par la force si on tente de la blesser, utilisant ses terribles sorts pour repousser les PJ de sa maison.

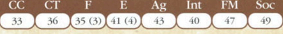
Shabrak

Sorcière mutante, ex-Sorcière de village, ex-Vagabonde

« Mais c'est qu'on est très séduisant, mon mignon. »

Shabrak est hideuse mais dissimule sa vraie apparence derrière une façade capable d'ensorceler les hommes. Sous sa forme réelle, elle est relativement petite, mais des pans de chair flasque pendent sous sa répugnante robe noire. La chair de son visage pend sur son crâne et les parties apparentes de sa chair sont couvertes de plaies pourrissantes. Elle n'a plus une dent dans la bouche – elle a créé l'illusion de quelques incisives – et ses yeux sont laiteux bien qu'elle y voie à la perfection. Elle a de longs cheveux blancs et fragiles qui se cassent à la moindre caresse. Quand ces cheveux tombent, ils se dissolvent pour former un fluide à l'étrange arôme, aussi intoxicant que la meilleure eau-de-vie. Elle émet une odeur caractéristique de vieux fromage.

Points de Folie : 5



Caractéristiques							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	36	35 (3)	41 (4)	43	40	47	49

Compétences : Alphabet secret (rôdeur) (Int), Charisme (Soc +10), Connaissances générales (Kislev) (Int +10), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag), Focalisation (FM), Fouille (Int), Intimidation (F), Langage secret (langage des rôdeurs) (Int), Langue (kislevarin) (Int), Marchandage (Int), Métier (apothicaire) (Int), Natation (F), Orientation (Int), Perception (Int +10), Sens de la magie (FM), Soins (Int), Survie (Int)
Talents : Course à pied, Fuite, Grand voyageur, Magie commune (vulgaire), Magie noire, Magie vulgaire, Sens de l'orientation, Vil ensorcellement (*changeforme, désorientation, éclair, malédiction des ronces*)
Traits : Odeur grisante, Mutations, Terrifiante

Combat

Attaques : 1 ; **Points de Destin :** 1 ; **Mouvement :** 5 ; **Points de Blessures :** 14
Magie : 2 ; Magie noire, Magie vulgaire, Magie commune (vulgaire), *changeforme, désorientation, éclair, malédiction des ronces*
Armes : dague (1d10)

Dotations

Shabrak porte une robe pourrie qui ne la protège guère du rude climat.

Mutations du Chaos

Shabrak est affligée de trois mutations. Sous son abjecte robe, elle cache une paire de pattes d'autruche écailleuses qui se terminent par deux orteils griffus et améliorent sa valeur de Mouvement (inclus dans le profil). Son aspect est également effroyable, ce qui lui confère le trait Terrifiant (inclus) et signifie que les PJ doivent commencer à effectuer des tests de Terreur dès qu'ils percent ses illusions. Finalement, la pauvre Shabrak est victime de hideuses éruptions cutanées qui recouvrent toutes les parties exposées de sa peau. Ces affreuses bosses rouges adorent l'air frais et dès qu'elle les couvre, elles se déplacent à toute vitesse à un autre endroit pour pouvoir y accéder.

Odeur grisante

Au moyen d'une action complète, Shabrak peut viser un mâle humain unique situé dans un rayon de six mètres et le forcer à passer un **test de Force Mentale Assez difficile (-10)**. Si le personnage échoue, il tombe amoureux d'elle, aspirant de grandes goulées de son odeur fétide. Il ne peut ni l'attaquer ni la blesser d'aucune façon, bien qu'il ne risque pas non plus sa vie pour elle – l'amour est ainsi fait dans le Vieux Monde. Il préfère rester près d'elle, mais on peut le convaincre de la quitter en réussissant un **test de Charisme** ou d'**Intimidation Assez difficile (-10)**. Il n'y a aucune limite au nombre de mâles qu'elle peut charmer : plus il y en a, mieux c'est.








NOUVEAU TALENT : VIL ENSORCELLEMENT

Description : vous avez survécu aux périls de la magie vulgaire et acquis des techniques occultes poussées. Vos sorts ne se limitent plus à la magie commune, mais comme il vous faut les découvrir par vous-même, votre progression reste plus lente que celle d'un magister. Le Vil ensorcellement vous permet d'apprendre n'importe quel sort des domaines de Savoir occulte dont la difficulté n'excède pas 15, mais il vous faut pour les acquérir dépenser 200 px pour chacun. Vous pouvez lancer ces sorts, même si vous ne disposez pas de la compétence Langage mystique, mais il vous faut alors lancer 1d10 supplémentaire lors de l'incantation. Ce dé ne s'ajoute pas au jet d'incantation, mais intervient dans le cadre de la Malédiction de Tzeentch. Une fois que vous avez acquis un Langage mystique et une Science de la magie, ce dé supplémentaire ne vous est plus imposé.

Les dents de Dzedven

Les étendues qui séparent les villages isolés peuvent sembler vides, mais c'est loin d'être le cas. Entre les champs sont éparpillés les ossements des imprudents et des égarés, des villages abandonnés et de vieilles machines de guerre remontant à la Grande Guerre contre le Chaos, voire avant. D'étranges créatures ont élu domicile dans ces régions stériles, venues du Pays des Trolls, voire pire encore : de l'effroyable Terre des Ombres ou des Désolations du Chaos. Les éléments les plus étranges de l'oblast sont peut-être les bizarres formations rocheuses qui émergent du sol gelé comme des dents. Antiques et érodés, ces cercles de pierre sont considérés comme des sources de grand pouvoir tout comme ceux qu'on trouve dans l'Empire et au-delà. Dans quel but ont-ils été érigés ? Quel pouvoir peut-on recueillir dans ces anciens monolithes ? Rares sont ceux qui peuvent le dire, et ceux qui savent ne disent rien.

Si les PJ pénètrent dans ces régions sauvages, en fuyant par exemple le répurgateur, Shabrak ou quelque chose de pire encore, ils peuvent tomber sur l'un de ces sites étranges. Tandis qu'ils se promènent dans les prairies, ils remarquent que l'horizon d'ordinaire plat est déchiqueté par de grands objets sombres, penchés et tordus qui s'élancent vers le ciel bleu. Les distances sont trompeuses au Kislev, et c'est le cas ici aussi. Il faut 1d10 heures pour atteindre les pierres, et une fois à mi-chemin, les personnages réalisent qu'il s'agit d'énormes rochers gris. S'ils s'approchent encore, ils en perçoivent les détails.

Quinze énormes monolithes se dressent ici, mesurant entre deux mètres soixante-dix et neuf mètres de haut. Leur surface est craquelée et érodée par le vent. Des oiseaux ont fait leur nid dans les fissures et les flancs de ces grandes pierres sont maculés de fientes. Les rocs ont été disposés sans ordre apparent, mais sont situés de telle façon qu'on ne voit pas ce qui se trouve derrière. L'air est ici un peu plus frais et dès que le vent souffle, il apporte avec lui une légère odeur de pourriture.

La source de cette puanteur est un troll du Chaos qui a élu domicile dans ce site. Attiré par les courants magiques qui bourdonnent en ce lieu, il se nourrit des oiseaux qu'il attrape. Comme ces créatures ne lui fournissent qu'une nourriture frugale, tout ce qui est susceptible de lui remplir le ventre lui donne faim. Il ne réalise que vaguement que cet endroit recèle un grand pouvoir et que ceux qui utilisent les vents de magie voient leurs techniques énormément accrues. Tous les lanceurs de sorts situés dans la zone des rochers ajoutent un dé à leurs jets d'incantation.

Le troll du Chaos

Un troll du Chaos est une créature aussi imposante qu'affreuse. Poussé par une faim dévorante, il consomme tout ce qu'il peut attraper, que ce soit comestible ou nom. Ce monstre a la forme et les proportions approximatives d'un humain, mais il est déformé, grotesque et infesté de mutations.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37	22	62 (6)	41 (4)	30	27	30	22

Compétences : Escalade (F), Intimidation (F), Langue (gobelinoïde, langage sombre) (Int), Perception (Int)
Talents : Maîtrise (armes lourdes)
Traits : Armes naturelles (griffes), Effrayant, Mutations (apparence décharnée, fourrure), Régénération, Stupido, Sans peur, Vision nocturne, Vomi

Combat

Attaques : 4 ; **Mouvement :** 6 ; **Points de Blessures :** 26
Armes : arme à deux mains de qualité médiocre (massue de pierre) (CC 27 ; 1d10+6 ; lente, percutante)

Mutations

Ce répugnant troll du Chaos est affligé de deux mutations. Il a une apparence décharnée, ce qui réduit sa Force et son Endurance de -1d10 (déjà inclus dans le profil). Pour compléter son apparence inhabituelle, son corps est couvert de plaques de fourrure emmêlée.

Régénération

Au début de chacun de ses tours de jeu, le troll récupère 1d10 points de Blessures. Les points perdus par le feu ne peuvent être régénérés. Ce pouvoir cesse d'agir si le troll meurt.

Stupido

Les trolls du Chaos sont particulièrement stupides et oublient souvent ce qu'ils étaient en train de faire une seconde plus tôt. À chaque fois qu'un troll tombe sur quelque chose qui risque de le distraire, tel qu'un cadavre frais prêt à être dévoré ou une odeur particulièrement immonde, donc intéressante, il doit réussir un **test d'Intelligence** sous peine d'arrêter ce qu'il était en train de faire pour se consacrer à sa nouvelle tâche (dans les exemples ci-dessus, manger la dépouille et trouver la source de l'odeur). Si le troll est en plein combat, il a moins de chances d'être distrait et le test est alors **Facile (+20 %)**.

Vomi

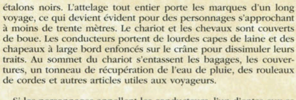
Les trolls peuvent vomir sur leurs adversaires au corps à corps au prix d'une action complète, régurgitant des fluides digestifs méphitiques et corrosifs tout à fait indescriptibles. Cette attaque de vomi touche automatiquement sa cible. La valeur de dégâts correspondants est égale à 5 et ignore les points d'Armure. Il est possible de l'esquiver, mais pas de la parer.

Et ensuite ?

Une fois que les personnages ont vaincu le troll du Chaos, il ne reste plus guère de choses intéressantes ici. En dehors de quelques tas de fiente de troll nauséabonds et glissants, et des nids désormais abandonnés dans les fissures des rochers, il n'y a rien à trouver. Les personnages qui réussissent un **test de Fouille** découvrent une piste allant du sud au nord. Un personnage peut tenter un **test d'Intelligence Facile (+20)** pour se rendre compte qu'il s'agit de la trace d'un chariot. Cette conclusion est confirmée environ cinquante mètres au nord par un tas de crottin de cheval. Les personnages qui réussissent un **test de Pistage** peuvent déduire que ces excréments n'ont pas plus d'un jour. S'ils décident de suivre la piste, ils finissent par arriver à la rencontre intitulée **Les voyageurs**.

Finalement, les personnages qui réussissent un **test de Fouille Assez facile (+10)** découvrent les traces de plusieurs feux ayant servi à cuire de la nourriture à un peu plus d'un kilomètre et demi de là. Un examen du site permet de découvrir un monticule d'excréments, quelques corps, le cadavre d'un cheval et une ceinture





de cuir bleue. Un **test de Pistage Très facile (+30)** permet de découvrir la route qu'a prise la Croisade en direction des Dents. Suivre ces traces ne requiert aucun test, et le long du chemin, les PJ découvrent plusieurs cadavres de croisés gelés, et peuvent même en reconnaître certains de l'époque où ils voyageaient avec la foule.

Les voyageurs

Tout converge à Zhidovsk. Pour les vampires, c'est le point culminant de leurs anciennes prophéties. Pour les forces du Chaos, c'est la possibilité d'acquérir une arme puissante. Pour la Croisade de l'Enfant, c'est le lieu où on connaîtra le vrai but de Karl, et pour la Sorcière Noire, c'est la réalisation finale de ses plans. Tandis que les personnages approchent de leur destination, ils détecteront sans doute toutes sortes de curiosités, car ces diverses forces recherchent activement le garçon disparu. D'étranges oiseaux surnaturels volent vers le nord bien que ce soit la saison froide. Des nuages noirs se rassemblent dans le ciel, obscurcissant le soleil et se pressant vers quelque inexplicable objectif tandis que des lignes de guerriers vêtus de noir s'abritent dans leurs ombres. De grandes créatures ailées, des coches noirs, des vibrations dans le sol et toutes sortes de choses curieuses se produisent à mesure que les personnages s'approchent du garçon. Les phénomènes ont lieu à distance et sont visibles parce qu'on est en terrain plat, mais les PJ finiront bien par croiser la route de quelqu'un… ou de quelque chose.

Que les personnages suivent la piste qu'ils ont détectée aux dents de Dzedven ou qu'ils partent simplement vers le nord en suivant le fleuve, ils finiront par tomber sur un chariot tiré par une paire de vaillants chevaux. Deux strigany – ces gens du voyage qui parcourent les routes et les régions orientales de l'Empire – sont aux rênes de l'attelage. Ce sont les serviteurs mortels de Szevelk, une vampire stryge, et de ses domestiques goules.

Le chariot est peint de couleurs vives et chatoyantes, mélangeant les verts pastel, les roses et les bleus dans des motifs troublants. Le véhicule est entièrement fermé et doté d'une porte sans fenêtre à l'arrière ainsi que d'un escalier pliant. Les chevaux sont de grands étalons noirs. L'attelage tout entier porte les marques d'un long voyage, ce qui devient évident pour des personnages s'approchant à moins de trente mètres. Le chariot et les chevaux sont couverts de boue. Les conducteurs portent de lourdes capes de laine et des chapeaux à large bord enfoncés sur le crâne pour dissimuler leurs traits. Au sommet du chariot s'entassent les bagages, les couvertures, un tonneau de récupération de l'eau de pluie, des rouleaux de cordes et autres articles utiles aux voyageurs.

Si les personnages appellent les conducteurs, l'un d'entre eux se retourne vers eux tandis que l'autre se concentre sur les bêtes. Les personnages voient un homme dur à la peau basanée, à la moustache épaisse et aux yeux noirs. Son visage sévère est une toile de rides, et il n'a pas l'air très amical. Pourtant, il effleure le bord de son chapeau du doigt et se retourne vers le sentier. Cet avertissement est le seul qu'auront les PJ. S'ils s'approchent et tentent de parler avec les conducteurs, les deux hommes se font un plaisir de discuter avec eux, ne manifestant pas la moindre crainte puisqu'ils ont l'honneur d'accompagner une vampire.

Discuter avec les conducteurs

Une fois qu'ils sont tout près, les PJ peuvent observer les conducteurs plus à loisir. On dirait des jumeaux. Sous leurs capes, ils ont des chemises et des culottes tissées à la main et chacun porte au cou un clou d'argent suspendu à un lien de cuir. Ils parlent un reikspiel fortement marqué par l'accent de leur langue d'origine. Bien qu'ils ne donnent aucune information d'eux-mêmes, ils répondent aux questions du mieux qu'ils peuvent. Voici quelques questions et réponses potentielles.

Qui êtes-vous? Nous sommes strigany. Des gens du voyage. Je suis Sven. Lui, c'est Giorgi.

Que faites-vous au Kislev/Où allez-vous? Nous sommes des errants. Nous suivons les courants du destin. La piste va vers le nord et nous la suivons.

Que savez-vous des Dents de Shargun? Peu de choses, mais on dit qu'un grand mal s'y cache.

Un grand mal? La légende prétend qu'une banshee hante les pics, sortant à la nuit tombée pour boire le sang des vivants.

Avez-vous vu Karl? Non.

Cela vous gêne-t-il si nous voyageons avec vous? Absolument pas, vous êtes les bienvenus. Comme nous allons dans la même direction, mieux vaut rassembler nos forces, n'est-ce pas?

Qu'y a-t-il dans le chariot? Notre maison, pardi. Voulez-vous la visiter?

Donnez-nous votre or! Hélas, nous n'avons pas d'or. Ne tentez pas de nous voler, canailles. Il est dangereux de faire du mal aux strigany.

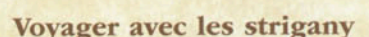
Avez-vous quelque chose à vendre? Les conducteurs ont quelques articles dont ils peuvent se séparer. Ils disposent de quatre cataplasmes médicaux, d'un porte-bonheur, d'environ dix mètres de corde et de huit jours de rations. Les personnages peuvent directement les acheter et s'ils se sont montrés agréables et amicaux, les strigany les leur vendront à moitié prix. Sinon, ils en exigeront 150 % du prix ordinaire, mais réussir un **test de Marchandage Assez difficile (-10)** ramènera les prix à la normale dans ce cas. Les personnages peuvent également vendre leurs biens. En cas d'échange, prenez la valeur des objets dans la liste et réduisez-la de moitié.

Tant que les PJ ne tentent ni de voler ni de blesser les conducteurs – et ne sont pas assez idiots pour aller regarder dans le chariot – ils poursuivent leur voyage sains et saufs. Szevelk n'a pas besoin de se nourrir et préfère ne pas être ralentie par une bande d'abrutis.









Voyager avec les strigany

Tant que les personnages ne font rien qui soit de nature à provoquer la vampire, ils peuvent accompagner le chariot jusqu'à Zhidovsk. Les conducteurs parlent peu et ne sont guère sociables. Ils n'empêchent pas les PJ de regarder dans le chariot, mais dans ce cas, il vous faut jouer la section intitulée **Faire une grosse bêtise**. Ni les vampires ni les goules ne sortent du chariot tant qu'ils ne sont pas arrivés au village. Si les personnages écoutent à la porte et réussissent un **test de Perception Assez difficile (-10)**, ils entendent un concert de déchirements humides et de petits bruits de mastication. Rien de tel pour vous dissuader d'entrer…

Faire une grosse bêtise

Les joueurs restent des joueurs et à n'en point douter, un PJ essaiera de regarder dans le chariot, d'attaquer ou de voler les conducteurs. Une telle imprudence se doit de recevoir une rétribution adéquate : cela distrait certes la vampire, mais elle n'en massacrera pas moins les PJ.

Si les personnages tentent de voler les strigany, ceux-ci les avertissent que leur comportement aura de graves conséquences. S'ils persistent, un des hommes frappe du poing sur le chariot tandis que l'autre dégaine un pistolet. Au round suivant, les deux servantes goules sortent par l'arrière du chariot et s'approchent des PJ. Szevelk les suit et le massacre commence.

Les PJ qui regardent à l'intérieur du chariot ont un aperçu terrifiant de ce qu'il contient. Les servantes goules et la vampire s'y trouvent, mais ils voient également des dizaines de crochets et de chaînes auxquels sont suspendus des morceaux de cadavres. Les servantes mâchonnent de la viande pourrie tandis que la vampire les observe d'un air approbateur. Quiconque est témoin de la scène doit réussir un **test de Force Mentale** pour éviter de gagner un point de Folie. Les occupants du chariot se précipitent à l'extérieur, galvanisés par la perspective d'avoir de la viande fraîche à se mettre sous la dent.

Les PJ choisiront peut-être sagement de s'enfuir. Si c'est le cas, laissez-les faire. La vampire ne les poursuit pas. Il est plus important pour elle d'arriver au village que de perdre son temps à chasser des humains idiots.

Sven et Giorgi

Contrebandiers humains, ex-Cochers

Ces deux hommes endurcis sont avares de paroles et ne sont pas des interlocuteurs volubiles.

Points de Folie : 2

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	43	36 (3)	34 (3)	33 (43)	39	36	34

Compétences : Alphabet secret (rôdeur, voleur) (Int), Commérage (Soc), Conduite d'attelages (F +10), Connaissances générales (Strigany) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Équitation (Ag), Fouille (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int), Langue (kislevarin, strigany) (Int), Marchandage (Soc), Orientation (Int), Perception (Int +10), Soins des animaux (Int)
Talents : Acuité visuelle, Dur en affaires, Grand voyageur, Imitation, Maîtrise (armes à poudre)

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 12
Armure (moyenne) : chemise de mailles et veste de cuir (bras 1 ; corps 3)
Armes : arme à une main (épée) (1d10+3), pistolet (1d10+4, portée 8/16 ; rechargement 2 actions complètes ; peu fiable, percutante)

Dotations

Les deux cochers portent des vêtements teints de couleurs éclatantes. Ils ont des cors de cocher, des sacs, un couple de chevaux et 8 pa. Le chariot, les articles divers qu'il contient et les chevaux de trait qui le tirent leur appartiennent.

Servantes goules

Ces jeunes femmes étaient autrefois belles et séduisantes, mais une fois capturées et forcées de se nourrir de chair humaine, elles ont subi une hideuse transformation. Elles sont émaciées et des plaies suppurantes couvrent leur peau violacée. Elles ont des têtes cadavériques aux lèvres retroussées pour révéler des bouches remplies de dents pointues et brunâtres. Elles ont des cheveux blonds filasse et portent des robes de mariée souillées.



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32	0	37 (3)	45 (4)	34	18	31	5

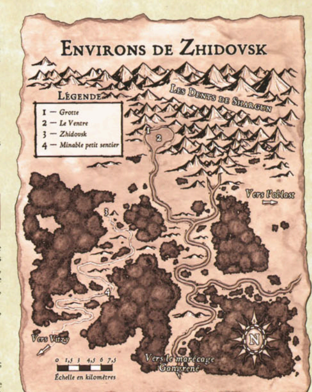
Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Filature (Ag), Fouille (Int), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int), Survie (Int)
Talents : Camouflage rural
Traits : Armes naturelles (griffes), Effrayant, Sans peur, Vision nocturne

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 11
Armes : griffes (1d10+3)

Dotations

Les servantes goules portent des robes de mariée souillées.



Szevelk

Vampire stryge

Descendante d'une ancienne lignée de rois des goules, Szevelk est une vampire ambitieuse qui se rend au village pour représenter ses ignobles ancêtres. Il est possible, et elle l'admet, qu'un autre stryge soit présent, mais Szevelk ne prend pas de risque, voyant là une occasion de se faire une place dans le crépuscule de l'Empire humain et en fait du monde tout entier.

Comme les autres stryges, Szevelk est monstrueuse et terrifiante. Son corps aux muscles grotesques est recouvert d'une grossière toison noire qui pousse par touffes sur sa peau blafarde. Son visage est bestial, ce qu'accentue sa mâchoire béante remplie d'incisives acérées idéales pour déchirer une gorge.

Caractéristiques



CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65	38	57 (5)	60 (6)	70	43	63	22

Compétences : Commandement (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int), Dissimulation (Ag +10), Esquive (Ag), Fouille (Int), Langue (kislevarin, reikspiel) (Int), Perception (Int +10), Sens de la magie (FM), Torture (Soc)
Talents : Camouflage rural, Coups puissants, Frénésie
Traits : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (invocation de goules, malédiction des vampires, nécromancien-né, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 7 ; **Points de Blessures :** 20
Armes : crocs et griffes (1d10+6)

Malédiction des vampires

Szevelk est vulnérable au calcul, à la griffedémon, au fléau-des-sorcières, au gromril, aux symboles religieux, à l'eau courante et à la malepierre. Elle n'est pas vulnérable à la lumière du soleil.

- **Calcul** : quand Szevelk est confrontée à un certain nombre d'objets de petite taille, comme des graines de pavot, des pièces de monnaie ou des bouts de ficelle, il lui faut réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (-10 %)** sous peine de devoir les compter, ce qui prend habituellement 1d10 minutes. Si Szevelk réussit le test, elle subit un malus de -10 à tous les tests tant que les objets qui n'ont pas été comptés restent dans son champ de vision.
- **Eau courante** : si Szevelk tente de traverser un cours d'eau vive d'au moins un mètre de large et profond d'au moins trente centimètres, elle subit 1d10 points de Blessures par round passé dans l'eau ou sur l'eau, quels que soient son Armure et son bonus d'Endurance. Si Szevelk se retrouve à 0 point de Blessures à cause de cela, utilisez les règles de Mort subite. Voler, sauter, monter à cheval, emprunter un pont ou utiliser un véhicule ou une embarcation annule ces malus.
- **Fléau-des-sorcières et griffedémon** : Szevelk doit réussir un **test de Force Mentale** pour s'approcher à moins de deux mètres (une case) de ces plantes.
- **Gromril** : quand Szevelk est blessée par des armes en gromril, elle ne peut compter sur son bonus d'Endurance pour réduire les dégâts.
- **Malepierre** : si Szevelk s'approche dans un rayon de six mètres de malepierre, elle doit effectuer un test de Peur. Après chaque heure de contact, elle perd une de ses faiblesses et en gagne une nouvelle. Reportez-vous à la section **Faiblesses** du supplément *Les Maîtres de la Nuit*, page 106, pour plus de détails.
- **Symboles religieux** : Szevelk doit réussir un **test de Force Mentale** pour s'approcher à moins de deux mètres (une case) d'une personne présentant un symbole religieux. De plus, elle doit réussir un **test de Force Mentale Difficile (-20)** pour entrer dans un temple ou s'emparer d'une icône religieuse.

Se rassembler

La rencontre avec le répurgateur a peut-être séparé les personnages, que ce soit chacun de son côté ou en petits groupes, ce qui est une bonne, voire une excellente chose. Résistez à la tentation de les mettre en pièces. Au lieu de cela, arrangez-vous pour qu'ils se sentent seuls, isolés, voire un peu apeurés. Utilisez les rencontres pour leur faire passer le temps et créez-en de nouvelles si vous le désirez : cavaliers ailés, magie de la glace ou tout autre élément approprié. Reportez-vous à *La Reine des Glaces* pour avoir d'autres idées. Toutefois, tout doit diriger les personnages vers le village dans l'ombre des Dents. Laissez-les errer en dérivant vers le nord jusqu'à ce que leurs chemins se croisent à nouveau, les réunissant pour ce qui les attend au village et au-delà.

Les Dents de Shargun

Tandis que les PJ se dirigent vers les Dents, le sol présente une pente de plus en plus prononcée. Les arbres sporadiques sont rassemblés en bosquets, voire même en petits bois. Le mélange de conifères emplit l'atmosphère de l'odeur agréable de la sève de pin. À travers les arbres, les personnages voient la silhouette grise des Dents, s'élançant comme des flèches vers le ciel de plomb.

En avançant, ils finiront par tomber sur un étroit sentier coupant à travers les arbres et se dirigeant, sinueux, vers les pics. Par ailleurs, les PJ sentent une odeur de fumée de bois provenant du nord ainsi que le parfum alléchant de la viande qui cuit.

LE VILLAGE DES DAMNÉS

Il n'y a qu'une localité notable dans l'ombre des Dents de Shargun : Zhidovsk. Bien que le village soit considéré comme un grand centre de commerce par ceux qui y vivent, il est minuscule selon les critères de l'Empire, abritant moins d'une centaine d'âmes. Dans des circonstances normales, Zhidovsk voit régulièrement passer des trappeurs et des vendeurs de fourrures, des prospecteurs occasionnels et, très rarement, des voyageurs. Mais toutes les décennies, les gens de la région se tiennent à l'écart du village, car ses habitants organisent une grande fête au terme duquel ils offrent toujours l'une de leurs chanceuses filles à la Sorcière Noire des Dents.

Ce ne serait pas du jambon ?

Attirés par la perspective d'un repas chaud et d'un lit douillet, les personnages arrivent au village en cherchant les Dents. Tandis qu'ils gravissent la route ou sortent en chancelant de la forêt d'un pas hésitant, ils voient un petit village bâti autour de la seule route de ces vieilles montagnes. La localité est entourée de pins qui la dissimulent, mais des rubans de fumée sortent de ses cheminées de pierre. Les bâtiments sont tous simples, en bois, avec un toit de chaume. Des sentiers passent entre la douzaine de maisons et de boutiques, mais ils sont couverts de neige, et là où il n'y en a pas, ils sont dissimulés par la boue provoquée par un passage récent.



En d'autres circonstances, ce serait un village assoupi, mais curieusement, ses rues sont pleines de voyageurs. On trouve ici des gens venus des quatre coins du Vieux Monde qui se serrent pour avoir un peu de chaleur, s'asseyent près des cheminées de pierre et finissent leurs dernières provisions. Des hommes chauves passent parmi la foule, vêtus d'habits qui clament leur allégeance à l'Enfant. Ils s'arrêtent pour prodiguer quelques encouragements, faire des prières pour le retour du jeune Karl et offrir le peu de nourriture dont ils disposent.

Comme si cela ne suffisait pas, à l'autre bout du village, là où la route s'arrête devant un minuscule taudis, neuf attelages noirs sont arrêtés en une ligne parfaite. Les étalons noirs, toujours harnachés, sont parfaitement immobiles, comme s'il s'agissait de statues d'obsidienne. Aucune buée ne sort de leurs naseaux et rien ne suggère que ces créatures soient vivantes.

Et finalement, il y a les villageois. Ils jettent un œil à leurs portes, observant la foule avec émerveillement. Quelques-uns expulsent les intrus de leur propriété tandis que les autres transportent les morts dans les bois pour les loups. Le village bourdonne de conversations étouffées, de gémissements de malades et des bruits troublants des mourants. C'est une vision surréaliste et démente.

Ce que les PJ voient là, ce sont les restes de la Croisade de l'Enfant. Attirés par son pouvoir, les croisés n'ont d'autre choix que de suivre la voie qu'il a empruntée. Plutôt que d'arriver ensemble, les gens ont été attirés peu à peu vers le village pendant des semaines, voire des mois. Ils arrivent ici et n'en repartent plus, attendant le moment béni où Karl leur reviendra.

Les vampires, qui ne sont pas des idiots, en sont venus à croire que cette migration était liée au Champion de la Nuit et que par conséquent, il leur fallait eux aussi venir en ce lieu pour prendre part à son couronnement. Toutefois, ils ne se contenteront pas de l'attendre : chaque lignée a ses propres raisons de retrouver l'Enfant et envoie ses sbires dans les forêts, passant la région au peigne fin pour découvrir le moindre signe de leur futur chef.

Un organe est parmi nous!

Les adeptes du Chaos et les vampires ne sont pas les seuls à être attirés par ce lieu. Dans le village rôde une créature du Chaos. Quand Tobias a été tué dans le Temple de la Peste (ou ailleurs), la tumeur cancéreuse qui se développait en lui s'est éveillée et s'est détachée de sa chair mourante. Poussée par une force malveillante à tenter de retrouver le sorcier Ruprecht, cette abomination a rampé dans l'Empire, traversé l'oblast du Kislev et escaladé les Dents. Épuisée et remplie d'émerveillement, elle s'est installée dans le village pour attendre les instructions. Malheureusement, sa présence a commencé à contaminer l'eau et l'air et à infecter les corps de ceux qui se rassemblent ici.

Une bonne occasion

Comme si le rassemblement de cultistes, de morts-vivants et de l'organe du Chaos ne suffisait pas, une étrange créature a commencé à rôder, terrifiant les autochtones et faisant penser à nombre d'entre eux que le temps est une fois encore venu pour eux de donner une de leurs filles à la Sorcière Noire. Ils savent que celle-ci rappellera alors son terrifiant molosse et épargnera au village le sort qui le menace. En réalité, le chien que les habitants ont repéré n'est pas le molosse infernal qui sert la Sorcière Noire des Dents, le Givre Noir que les PJ ont peut-être déjà rencontré en arrivant ici. La pauvre bête n'est que le hideux chien de Piotr Tomorov, un gros marchand qui voit dans ce quiproquo l'occasion d'enlever la plus belle fille du village pour en faire sa femme.



Tomorov affirme avoir fait fortune grâce à la graisse d'oie, un produit dont certains habitants de Praag seraient friands. Que ce soit vrai ou non – en fait, rares sont ceux qui croient à son histoire – Tomorov est très riche puisqu'il a neuf couronnes d'or étincelantes, ce qui représente neuf fois plus que la fortune de qui que ce soit à Zhidovsk. On pourrait penser qu'un homme aussi aisé pourrait avoir toutes les filles du village à ses pieds. La triste vérité, c'est que personne ne veut de lui parce qu'il est plutôt repoussant.

Par ailleurs, Piotr a des critères incroyablement rigoureux concernant les membres du sexe faible. Une aveugle dépourvue de nez aurait pu jeter son dévolu sur lui, mais le marchand préfère les femmes délicates : il n'a plus jamais été pareil depuis qu'il a rencontré une Bretonienne à Erengrad. Tomorov réalise que le temps lui file entre les doigts : il ne sera pas toujours jeune et séduisant. Il doit se trouver une femme, et surtout, une qui répondre à ses critères stricts.

Heureusement, il y a bien quelqu'un qui correspond à ce profil ici à Zhidovsk, une jeune fille en fleur du nom d'Anya. Il s'est déjà entretenu une bonne douzaine de fois avec son père, et si l'homme pense qu'il ferait un beau parti, essentiellement à cause des pièces étincelantes que le marchand a offertes en tant que dot, Anya l'a repoussé à chaque fois. Quelle que soit la somme offerte par Tomorov, la fille l'éconduit à chaque fois. Un homme qui aurait un peu de bon sens chercherait ailleurs, mais pas Tomorov. Il aura la fille, c'est juste une question de temps.

Et l'heure est visiblement arrivée. Tomorov a vu son village se remplir de voyageurs. L'arrivée des seigneurs sylvaniens, des miséreux de l'Empire et des quelques parasites a fait germer une idée dans son esprit.

Tomorov sait que toutes les décennies, les villageois offrent une de leurs filles en sacrifice à la Sorcière Noire, car dans le cas contraire, la sorcière risque de tous les maudire. Quand la Sorcière Noire présente sa requête, elle envoie son héraut : un abominable monstre que les autochtones connaissent sous le nom de Givre Noir. Comme d'indésirables étrangers sont arrivés, les choses ne se passent pas bien. Les gens tombent malades, des choses et des individus disparaissent et une atmosphère délétère pèse sur tout le village. C'est comme si le village était maudit et naturellement, le seul moyen de lever cette malédiction est d'apaiser la Sorcière Noire.

Tomorov sait que la Sorcière Noire n'est pas directement impliquée : c'est impossible, car le village lui a offert une jeune fille il y a trois étés de cela. Le problème a donc forcément une autre origine. Piotr n'a pas l'intention de rester dans les parages pendant que ce genre d'horreur visite son village, mais il n'entend pas partir sans sa ravissante Anya. Il a conçu un plan pour enlever la fille et éviter de payer une dot : il suffit de s'arranger pour que les villageois l'offrent à la Sorcière Noire. Avant qu'Anya n'arrive, Piotr interviendra et lui évitera ce sort cruel, et ils pourront alors s'enfuir et vivre heureux jusqu'à la fin de leurs jours. Pour ce faire, il doit convaincre le peuple que la Sorcière Noire n'est pas satisfaite du dernier sacrifice. Il a besoin du Givre Noir.

Heureusement pour Tomorov, il a justement un chien particulièrement hideux. Il l'a barbouillé de peinture noire, utilisé une coûteuse teinture sur la fourrure de sa tête et collé des morceaux de verre sur son pelage pour imiter la glace. Ensuite, il a envoyé le chien faire des rondes autour du village pour terrifier les habitants. Le chien n'est pas particulièrement ravi de ce changement de programme dans sa vie habituellement confortable et considère toute cette situation comme parfaitement absurde. Il reviendrait bien près du feu et des odeurs agréables de la maison du marchand, mais il se demande quelles nouvelles horreurs l'homme risque de lui faire subir. Au lieu de cela, le chien rôde donc aux alentours du village, fouinant pour trouver de la nourriture et essayant d'attirer l'attention des gens.

La pauvre bête n'a pas de chance : comme le simple fait de regarder le Givre Noir dans les yeux signifie la mort, du moins selon les autochtones, ces derniers sont fermement décidés à l'ignorer, même s'il jappe, tire sur leur manteau ou laisse un cadeau sur leur perron. Ils sont bien conscients de la présence du chien, mais ils ne veulent simplement pas le lui laisser savoir.

ÉVITER LE VILLAGE

Explorer le village n'est pas nécessaire pour que les PJ arrivent à la conclusion de la campagne, mais il est probable qu'ils y viendront pour chercher Karl avant de se perdre dans les Dents en quête du gamin. Par ailleurs, les personnages seront peut-être épuisés et auront sans doute besoin d'un peu de repos avant de poursuivre leur quête. Finalement, ils en auront peut-être tout simplement assez d'être frigorifiés et affamés. Ils ont traversé tout l'Empire pour arriver là, et une nuit dans un lit est plus agréable qu'une nuit sur un sol gelé.

Toutefois, les personnages peuvent vouloir éviter l'endroit si le répurgateur ou d'autres ennemis sont à leurs trousses. S'ils répugnent à prendre la voie du confort, les événements commencent à se produire dans le village. Tandis que les personnages fouillent les Dents, ils se précipitent jusqu'à la conclusion de l'aventure. En résumé, l'organe du Chaos – celui de Tobias au **Chapitre V** – répand l'épidémie et la plupart des croisés meurent victimes de la maladie ou du climat, ainsi que la moitié des villageois. Croyant l'épidémie liée aux apparitions du Givre Noir, les villageois offrent Anya – une jeune et belle villageoise – en tant que sacrifice. Après lui avoir bandé les yeux, quelques hommes maigres l'emmènent jusqu'au Ventre. Une fois sur place, Piotr, un homme gras et répugnant qui convoite Anya, s'empare de la jeune fille et s'enfuit avec sa nouvelle fiancée. Les vampires et leurs sbires se dispersent dans la région pour rechercher Karl tandis que les elfes sylvains, qui ont fait un long voyage depuis l'Athel Loren, fouillent le Ventre en quête de l'entrée.

Tandis que se produisent tous ces événements, les PJ ont de nombreuses occasions de rencontrer quelqu'un qui sait où se trouve Karl. Piotr a peut-être vu le gamin se glisser dans les eaux noires du Ventre pendant qu'il enlevait sa future femme. Un vampire peut avoir découvert le gamin et l'avoir suivi pour finir par tomber dans une embuscade tendue par les immondes sbires de Ruprecht. Les personnages peuvent tomber sur l'affrontement qui s'ensuit, choisir leur camp et apprendre par où l'Enfant est parti. Il y a forcément d'autres possibilités. Soyez créatif. Tant que les personnages arrivent au Ventre, tout va bien.

Maintenant qu'on en est arrivé là...

En remontant la route ou en sortant des bois, les PJ arrivent sur place et personne ne semble se soucier d'eux ni les remarquer. Ce n'est pas vraiment qu'on les ignore : quelques errants de plus qui arrivent en quête d'une place où s'asseoir, voilà qui est on ne peut plus courant désormais. Ils peuvent s'attirer quelques signes de tête ou grognements, mais les croisés égarés et les lugubres morts-vivants les laissent explorer l'endroit à leur guise.

Tant qu'ils sont à Zhidovsk, les personnages joueurs peuvent faire ce qu'ils veulent, parler aux habitants ou ne rien faire du tout. La section qui suit décrit les divers endroits où ils peuvent atterrir. Ensuite, vous trouverez un bref index des personnalités les plus importantes. La dernière partie décrit les événements tels qu'ils se déroulent ici.

Les personnages recherchent sans doute Karl (il faut l'espérer !) et une enquête permet de découvrir des indices menant à ceux qui savent où le gamin est parti et les dangers qu'il court.













Aperçu du village

Zhidovsk est situé au bout de la seule route menant aux Dents de Shargun. Guère plus qu'un sentier boueux, elle est juste assez large pour laisser passer deux chariots de front. À l'ouest s'étend une dense forêt de pins, de cèdres et de sapins, et à l'est, le terrain monte vers un éperon rocheux que les autochtones surnomment le Poing de Kurshod, d'après un géant tristement célèbre qu'on dit avoir été abattu par Tor lui-même lors d'une titanesque bataille il y a un millénaire de cela. Les Dents se dressent au nord, couronnés de neige et abritant Sigmar sait quoi.

À mesure que la route monte vers le village, les rochers et les arbres épars laissent place à de petites maisons de bois aux toits de chaume. La fumée de feux de bois de pin sort de cheminées de pierre, nappant la localité d'un rideau bleuté. Quand on s'avance, on voit que les maisons sont très proches les unes contre les autres, comme si elles se serraient pour avoir un peu de chaleur. Au bout de la route, on trouve une douzaine de bâtiments orientés en direction du chemin. Quelques sentiers passent entre les édifices, mais ils sont couverts de neige et de glace.

Comme décrit auparavant, le village est envahi de vampires et de croisés qui encombrent les rues et les allées, les habitants étant obligés de se frayer un chemin parmi la foule. Il n'y a rien de très intéressant ici. La plupart des bâtiments sont les demeures de rudes familles endurcies par la rareté des vivres et le froid oppressant.

1. La *Tétine de Taal*

Dressée parmi le plus dense noyau de bâtiments au centre du village se trouve la *Tétine de Taal*. Son nom irrévérencieux lui vient d'un jeune prêtre de Taal qui a perdu son chemin, ivre, et a été retrouvé sur ce site même dans une position compromettante et qu'il vaut mieux ne pas mentionner. En honneur du prêtre buveur de kvas, les habitants ont érigé un autel.

La *Tétine de Taal* est une taverne fraîchement construite. Vieille d'une décennie à peine, elle ne montre presque aucun signe de dégradation. Bâtie en bois de pin sur des fondations de roche noire, elle a un toit pointu recouvert de mottes. Une cheminée tordue se dresse sur le toit derrière le bâtiment. Le foyer de la cuisine émet en permanence une épaisse fumée.

L'entrée principale de cet endroit est une simple porte placée sur une vaste dalle qui sert de porche. Une enseigne représentant un homme cornu dont un loup tète le sein est suspendue au-dessus de cette porte. Derrière le bâtiment se trouve une petite écurie où le jeune Rencle (un PNJ particulièrement inintéressant) s'occupe des chevaux des rares visiteurs.

Juste derrière la porte, on trouve une vaste salle au plafond particulièrement haut, à l'exception d'une zone près du fond qui sert de demeure à Janz, le propriétaire. Des tables et des bancs sont disposés en lignes et le sol est un mélange boueux de vieille paille, de divers fluides et de mottes et morceaux impossibles à identifier. On voit un âtre pourvu d'une broche à rôtir dans le mur du fond, et un garçon se trouve juste à côté, occupé à cuire un cochon, une chèvre ou quelque autre animal sur le feu. Janz s'occupe du bar, lequel n'est qu'un tas de pierres devant un amas de fûts bouchés et renversés sur le côté.

Comment utiliser la *Tétine de Taal*

Dans des circonstances ordinaires, cette taverne accueillerait les habitants du cru et les rares trappeurs qui vivent dans ces hauteurs : elle serait par conséquent fort peu peuplée. Toutefois, grâce aux squatteurs qui ont décidé d'établir ici leur nouvelle crypte, le site de leur révélation ou le théâtre de l'accomplissement de leur grande prophétie, la *Tétine de Taal* est bien plus affairée que d'habitude.

Janz et Rencle

Janz accueillerait normalement n'importe quel habitant de la ville dans son foyer, car il sait que même ceux qui ne viennent ici que pour profiter de la chaleur et du toit sans avoir de quoi payer peuvent toujours participer à la bonne marche des affaires. Certains d'entre eux, à force de regarder ceux de leurs pairs qui peuvent se payer une chope de bière frelatée ou un morceau de viande, finissent par craquer et offrent de le rembourser plus tard avec intérêt, ou en travaillant, plutôt que de payer sur-le-champ. D'autres le remboursent en racontant des histoires ou en encourageant les autres à boire. Du moins en temps normal.

Maintenant, tandis que l'épidémie de l'organe du Chaos se répand comme un feu de forêt, et avec les créatures de la nuit qui s'aventurent parfois dans les environs pour chercher des groupes de proies faciles, Janz préférerait filtrer de manière un peu plus stricte les clients à l'entrée. Le problème, c'est qu'il n'a ni la force ni le courage de le faire. La *Tétine de Taal* est par conséquent un microcosme idéal représentant la ville dans son ensemble, et l'endroit idéal pour mélanger les divers habitants de la ville, qu'ils soient permanents ou temporaires.

Le timide Rencle représente la première ligne de défense fragile, utilisant sa fourche pour repousser les autochtones qui semblent malades ou les quelques croisés trop faibles et mal nourris pour être découragés sans combattre. Dès que quelqu'un est armé, semble avoir de l'argent ou être en bonne santé, le jeune homme le laisse passer avec un grondement maussade et craintif.

Une fois à l'intérieur, Janz observe les personnages avec un regard avide mais toujours suspicieux. Il exige de l'argent avant même que les personnages ne puissent s'asseoir et va vite les cacher derrière le bar avant de revenir avec de la bière trop légère, du pain rassis et des lambeaux de chair pleins de graisse issus du dernier animal rôti à la broche. Il peut être utilisé pour représenter la paranoïa, mais aussi le désir de gagner de l'argent des commerçants de la ville qui veulent échapper à l'enfer qu'est devenu leur foyer si le besoin s'en fait sentir.



Les habitants

On trouve souvent ici les habitants les moins fortunés mais toujours en bonne santé. Ils y cherchent refuge, car l'endroit est réputé être exempt de contamination. Les personnages peuvent obtenir de ces quelques individus un aperçu des personnalités du village, apprendre tout ce qu'il y a à savoir de la fête à venir (excepté son but et ses conséquences), se faire foudroyer du regard en mentionnant le Givre Noir et recevoir les informations qui suivent au prix d'un **test de Commérage Difficile (-20)**.

Rumeurs avant la réunion du conseil

Ces rumeurs peuvent être glanées avant que les habitants de la ville ne se soient réunis pour gérer l'apparition du « Givre Noir ».

Ouaip, y paraît qu'on vit une bien triste époque. Peut-être que l'dernier cadeau n'a pas suffi.

Un clébard? Nan, j'en ai pas vu, moi, d'chien. Et même si j'en avais vu un, j'en parlerais pas. Tout comme je n'parlerais pas de Celle Dont On Ne Parle Pas.

Mon gars, c'est un forestier, et y dit qu'il a vu l'peuple de la nuit, là, à s'promener partout. Y cherchent quèqu'chose, pour sûr.

J'ai ouï dire que l'Tomorov avait d'mandé la main d'l'Anya à son paternel. Dommage qu'y soi aussi laid qu'une crotte sèche dans le nez d'un mort. Jamais elle en voudra, la pauv' gamine.

Après la réunion du conseil

Ces rumeurs peuvent être glanées une fois que les habitants se sont réunis pour gérer l'apparition du « Givre Noir ».

C'était Tomorov. C'est l'frangin qui m'l'a dit. Il est au conseil. Y disait que l'dernier cadeau avait pas suffi, et c'est c'que j'dis depuis l'début. Alors du coup, ben faut une nouvelle fête. Ça s'fera d'main, j'crois ben.

J'ai entendu dire que ce coup-là, fallait en choisir une qui soit vraiment une beauté. Je sais pas trop, je trouvais la Gretchen plutôt bien faite. Mais ce coup-ci, c'est l'Anya. Si c'est pas une bonte. Un ange, que c'est, l'Anya.

La grande fête, bein? Ben, c'est... C'est pour attirer la chance, vous savez. Ouais, la bonne fortune comme qui dirait. On babille une fille, pis on la promène dans toute la vile, pis on l'emmène dans les bois, pis là... Oh ben, c'est pas l'tout, faut que j'rentre, moi.

Valin von Carstein

L'un des vampires, un Von Carstein du nom de Valin, ne fréquente l'endroit qu'à cause des origines pseudo-religieuses de la taverne. Étant incapable d'entrer dans un sanctuaire voué aux dieux antiques, il trouve très amusant de se détendre dans le coin d'un établissement qui tire son nom de Taal. Cependant, il ne vient pas ici pour y chercher des victimes et c'est un individu à la conversation passionnante qui connaît bien l'histoire, la philosophie, la religion et l'art. Si les personnages mentionnent Lydia en sa présence, il admet qu'il vient de la même région, mais donne l'impression que « sa parente noble » est plutôt « banale » et « factice ». S'ils affirment l'avoir vaincue ou avoir fait échouer ses plans, il devient plus amical et ne voit aucune autre raison de cacher le fait qu'il est un vampire. Après tout, ils devraient être capables d'eux-mêmes de savoir combien font deux et deux. Si un personnage parvenait à l'impressionner au prix d'un **test de Connaissances académiques Très difficile (-30)** consacré à l'un des sujets susmentionnés, il deviendrait tout à fait amical et serait prêt à discuter des intérêts variés des cinq lignées vampiriques!

Valin connaît les convictions de chaque lignée concernant Karl et la prophétie, et il évoque sans subtilité la localisation des vampires, leurs croyances, leurs forces et autres (voir l'encadré **Valin la balance**). Bien sûr, plus il parle à un personnage donné, plus il s'entiche de celui-ci, ce qui signifie que l'infortuné interlocuteur peut s'attendre à une visite de Valin dans les jours qui viennent. Le vampire a bien sûr l'intention d'ajouter le charmant et érudit personnage à la liste de ses nouveaux-nés.

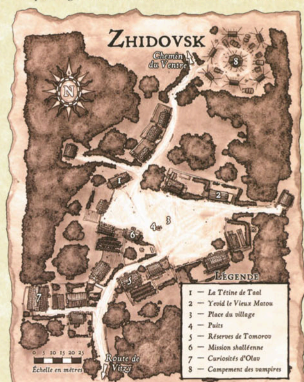
Les croisés

Rares sont les croisés qui sont encore en assez bonne santé, assez bien nourris ou possèdent assez de monnaie pour passer malgré le fragile rempart que représentent la fourche de Rencle et l'air revêche de Janz. Toutefois, on trouve ici ceux qui étaient de talentueux artisans ou possédaient un peu de bien avant de rejoindre la Croisade. Ces gens sont les membres du culte qui espèrent le plus voir revenir Karl. Un **test de Charisme Assez difficile (-10)** permet de convaincre ce genre d'individu que les personnages sont eux aussi des croisés, ce qui leur permet d'apprendre toutes les informations qu'ils pourraient également obtenir sur la place du village (voir **lieu 3**). Si les personnages ont été découverts par le passé ou accusés par la foule d'être des ennemis de Karl, il leur faudra aussi réussir un **test de Charisme Assez difficile (-10)**. Quoi qu'il en soit, s'ils cherchent ici leurs réponses – plutôt que sur la place – les personnages peuvent éviter les pires effets des maladies provoquées par l'organe du Chaos.

Si les personnages se sont liés d'amitié avec certains membres du concile de la Croisade, ils peuvent également les retrouver ici si vous le désirez. Dans cette aventure, on suppose que le concile s'est désintégré peu après la pièce de théâtre et que les divers membres ont tous connu un sort terrible. Ce scénario n'est pas obligatoire, mais c'est l'issue la plus logique pour ces fous bercés d'illusions.

2. *Yevid le Vieux Matou*

De l'autre côté de la rue, en face de la *Tétine de Taal* qui semble agréable en comparaison, se trouve un bâtiment de bois affaissé et au toit pourri. Il semble accroupi sur ses fondations comme une vieille bique obèse, pleine de pustules et de sinistres secrets. Il est tenu par Helga Yevid. Avant l'affluence récente, le dernier client à



VALIN LA BALANCE

Les vampires en général

Une poignée des membres de chaque lignée ont été contactés et informés de l'existence du gamin, ainsi que du fait qu'il se rendait au Kislev. Aucun d'entre nous ne sait qui a envoyé les messages : au début, nous pensions qu'il s'agissait d'un des nôtres, mais nous n'en avons pas trouvé ici. Quant à cette minable ville, elle n'est pas assez civilisée pour abriter le moindre mortel capable de reconnaître notre supériorité ni avoir les moyens de nous contacter. Quoi ? Vous ne connaissez pas la prophétie ? Eh bien, loin de moi l'idée de vous gâcher la surprise, très chers.

Les Von Carstein

Je suis venu simplement parce que si Lydia s'intéresse de si près à quelque chose, c'est que ça vaut la peine d'enquêter. Personnellement, je ne crois pas à ce concept de « prophéties ». C'est un phénomène très « mortel ». Quand on vit aussi longtemps que moi, on réalise que de vagues phrases ne peuvent jamais couvrir ni prédire la réalité complexe de l'histoire. Mais cela ne veut pas dire que les miens pensent la même chose. Si je parviens ą mettre la main sur le gamin, ce sera très amusant de voir ce qu'ils sont prêts à me donner en échange.

Lahmianes

Ces catins croient sans doute qu'elles peuvent séduire le gamin et l'amener à servir leurs charmants objectifs. J'ai entendu dire qu'elles avaient déjà commis quelques bourdes en le recherchant et qu'elles avaient asservi quelques mortels à la volonté fragile pour arriver jusqu'ici. D'après ce que j'ai vu, cependant, c'est plutôt le gamin qui risque de les séduire. Si vous cherchez leur coche, c'est celui aux rideaux fantaisie en soie et dont les cochers sont de beaux jeunes hommes.

Nécrarques

L'un d'entre eux, qui avait ses quartiers à Wolfenburg je crois, s'était amouraché de cette prophétie et considérait le gamin comme faisant partie de sa propre destinée. J'ignore s'il a survécu et s'il cherche toujours à tuer l'enfant, ou si un autre membre de sa lignée est ici, du reste. Vous n'aurez aucun mal à reconnaître son véhicule : ce n'est rien de plus qu'un corbillard et ses domestiques sont de toute évidence des squelettes animés. Très embarrassant, en vérité. Ces cadavres ambulants n'ont aucun style.

Stryges

Ils sont tellement crédules. Eux et leurs vagabonds de serviteurs sont affreusement superstitieux, vous savez ? Ils sont tombés dans le panneau de ces prophéties avec tant d'enthousiasme qu'ils sont allés jusqu'à enlever un des dragons de sang d'après ce que j'ai entendu dire ! Vous imaginez, traîner jusqu'ici un de ces dangereux individus contre sa volonté, en se basant simplement sur quelques vers médiocres ? Ridicule. Ils sont venus en grand nombre, comme une épidémie : au moins deux ou trois des attelages sont à eux. Et ils auront bien besoin d'être nombreux pour contrôler la bête qu'ils ont mise en cage, j'imagine. Il est facile de les repérer grâce à l'amusant « mur » qu'ils ont érigé contre nous autres, en formant le cercle avec leurs roulottes.

avoir passé la nuit dans cette pension était le neuvième mari d'Helga, Ferisu Shenk. Ce fut d'ailleurs sa dernière nuit à lui aussi. La légende locale prétend que c'est la cuisine de la grosse Helga qui l'a tué, mais certains spéculent beaucoup sur la voracité de la vieille bique et ses besoins coûteux. Quoi qu'il en soit, la plupart des habitants du cru préfèrent traverser la rue plutôt que de passer ne serait-ce que dans l'ombre de cet endroit lugubre. Peut-être que les nouveaux venus feraient de même s'il ne faisait pas aussi froid.

En réalité, *Yevid le Vieux Matou* (l'origine de ce nom s'est perdue depuis longtemps) est un endroit aussi sûr que le reste de la ville. Il est vrai que Shenk y est mort : il hante toujours le grenier où il s'est pendu. Il n'y avait là aucun acte criminel, juste un bon vieux suicide.

Le bâtiment est en mauvais état. La porte d'entrée, qui n'a jamais très bien fermé, est pourvue d'un lien de cuir qu'Helga attache à un piquet en guise de loquet. Un petit couloir ouvre sur une minuscule salle à manger et la cuisine qui la jouxte. Un escalier étroit mène aux chambres de l'étage, lesquelles font toutes face à un couloir central orné des grossiers tableaux d'Helga représentant la vie de ses époux bien-aimés.

Helga dispose de dix chambres, chacune louée à un prix raisonnable (7 sous) qui comprend également le petit-déjeuner. Ceux qui paient pour la semaine ont droit à un changement de draps (des draps sales contre d'autres draps sales) et un seau d'eau chaude les jours de fête pour honorer les dieux.

Les pièces seraient plutôt confortables sans l'odeur de pourriture et de vieux fromage. Les coins des pièces sont noirs de moisissure. Un individu entreprenant peut décider d'en gratter la surface : il suscitera une odeur si abominable que la nourriture n'aura plus jamais le même goût. Helga avertit tous ses hôtes de ne pas regarder sous les lits, car aujourd'hui, ayant quarante-cinq ans, elle est bien trop vieille pour aller fureter en dessous et en extirper les vieilles saletés. Les trésors qui reposent sous les matelas moisis sont laissés à votre imagination perverse, mais nous vous suggérons une généreuse portion d'éléments scatologiques, avec une petite touche d'os pourris, de vieux chiffons et une pomme de terre à l'aspect sinistre qui a élu domicile sous les fragiles lattes du plancher.

Comment utiliser *Yevid le Vieux Matou*

Bien qu'il y ait beaucoup de visiteurs à Zhidovsk, rares sont ceux qui ont assez d'endurance pour passer la nuit ici, sans parler d'avoir assez d'argent pour une telle extravagance. Comme elle n'a jamais baissé les prix, la conscience d'Helga la travaille un peu, en

particulier quand on trouve chaque matin un cadavre dans une rue, mais comme le disait son cinquième mari, Grouse, « *Charité ne remplit point porte-monnaie.* »

Si les personnages ont de l'argent à dépenser, ils peuvent faire de cette pension leur quartier général. L'endroit n'est pas très confortable, mais c'est un lieu sûr où se barricader discrètement si les choses tournent au vinaigre. Helga est si fainéante qu'elle ne remarquera pas les modifications mineures (comme les planches clouées aux fenêtres crasseuses) et prétendra ne pas avoir vu les plus importantes (comme la nouvelle barre de renforcement qu'ils auront placée à la porte d'entrée), craignant que ces « bonnes âmes » ne les lui fassent payer si elle les évoquait.

La pension est ou deviendra également le foyer temporaire de tout autre adversaire pourchassant les personnages ou Karl depuis les chapitres précédents et A) étant en vie, B) ayant un peu d'argent, C) ayant un penchant pour les logements humains (c'est-à-dire pas les elfes sylvains). L'exemple le plus récent et immédiat d'une telle personnalité est le répurgateur Vanderhoff. Si Vanderhoff se joint à Frank pour traquer les personnages jusqu'au village, c'est là qu'il vient loger pour la nuit. Les personnages peuvent être sur le point de sortir par la porte quand Vanderhoff vient y frapper, à moins qu'il ne les croise dans le couloir au moment où Helga le mène à sa chambre. Une bataille désespérée éclate alors immédiatement dans l'étroit couloir, où Vanderhoff aura du mal à manœuvrer avec son encombrante armure et sa grande épée (-10 à tous ses tests de Capacité de Combat), mais où un seul personnage pourra l'affronter à la fois. Si Frank l'accompagne, il s'enfuit dès que Vanderhoff engage les hostilités et on le retrouvera ensuite sur la place du village, se lamentant parce qu'il est revenu à son point de départ.

3. La place du village

Entre la pension et la seule taverne du village se trouve la place. Elle n'a rien de géométrique, car il s'agit simplement de l'espace vide entre des bâtiments entourant un grand puits. Quelques efforts peu enthousiastes ont été effectués pour paver l'endroit, et quelques pierres dépassent encore de la boue pour témoigner des louables intentions des villageois.

Normalement, cet endroit est vide à l'exception des matrones qui viennent de temps à autre puiser un seau d'eau, mais depuis que les gens ont commencé à arriver, c'est sans doute le lieu le plus noir de monde du village. On trouve dix personnes au mètre carré et un étroit sentier rempli de débris et de saletés serpente parmi la foule compacte et souffrante. Parmi ces gens, on voit se déplacer les chefs autoproclamés et volubiles qui invoquent sans cesse le but de la Croisade, prêchant le retour de Karl et l'imminence du Salut. Pourtant, chaque jour connaît son lot de nouvelles victimes du froid impitoyable, de la faim et d'étranges maladies, malgré les feux fumants et les maigres provisions distribuées à la foule. Des corps sont abandonnés là où ils sont morts et on murmure que certains désespérés ont commencé à se nourrir de la chair des cadavres. Depuis l'arrivée de la Croisade, les habitants ne viennent plus très souvent ici, et quand ils le font, c'est simplement en longeant l'endroit pour se rendre à la *Tétine de Taal*. Par ailleurs, la plupart ne pensent pas qu'une chope de kvas vaut la peine de braver la foule.

Comment utiliser la place du village

Cette zone est l'endroit où les PJ auront le moins de mal à découvrir ce qui se passe exactement. Aucun test n'est nécessaire pour obtenir les informations suivantes, un peu de gentillesse, manifestée sous la forme d'un don d'eau fraîche (« *ce truc qu'on sort du puits a un goût immonde* »), de nourriture ou d'une couverture suffit à obtenir autant d'informations que les PJ en veulent. La place est également l'endroit le plus dangereux où rassembler les indices : chaque information obtenue en parlant à un croisé – si cela implique un contact physique – nécessite de la part du personnage qui parle un **test d'Endurance** pour éviter de contracter la variole verte, la pourriture de Neiglish ou le scorbut dément (voir *WJDR*, page 136). Déterminez à l'aide d'un jet de dé de quelle maladie il s'agit. Étrangement, les PJ peuvent parler à un membre du culte manifestant les symptômes de la variole verte mais finir par contracter la pourriture de Neiglish.

Où est Karl ? J'sais point. Y nous a emmenés ici y'a une lune ou deux, j's'aurais point l'dire avec ma mémoire qui flanche de plus en plus. Et pis y nous laissés. J'sais point pourquoi. Ah… Ah… AH! L'DÉMON! LE V'LA, L'DÉMON! ÉLOIGNEZ-LE! CHASSEZ-LE! CHASS… Chassez… le… la… Ah… c'est vous… Qu'est-ce que j'disais, déjà? Et pis qui vous êtes? Z'avez-pas un p'tit quèque chose?

Depuis combien de temps Karl est-il parti ? Oh, cela fait une semaine tout juste, mon bon monsieur. Oui, une bonne semaine. À moins que ce ne soit deux?

Dans quelle direction est-il parti ? (L'interlocuteur tente désespérément de dissimuler les marques vertes qui recouvrent son visage et ses mains.) Je ne saurais pas le dire. Il semblait en quête de quelque chose et il disait que sa destinée l'attendait tout près. Notre destinée, en fait! C'est le vieux Shuck qui lui a servi de guide. C'est le chasseur local. Il dort derrière le sanctuaire. Je ne sais pas si le vieux Shuck est déjà revenu.

Est-ce que quelqu'un les accompagnait ? Ouais m'sieur, une douzaine de nos meilleurs guerriers. Y'a pas meilleure protection, inspirés qu'y sont par sa divine grandiosité et tout ça.

Qu'est-ce que c'est que cette histoire de « destinée » ? Pourquoi êtes-vous tous là ? (L'interlocuteur gratte ses furoncles et souille de temps à autre sa culotte.) Le jeune maît' y dit que l'créateur y a envoyé des rêves! Ça peut vouloir dire qu'une chose : c'est dans ces rocs-là qu'la comète va r'tomber, pour sûr. Ou qu'elle est déjà tombée, dans le temps. Et quand y la trouvera, j'crois qu'y r'viendra nous chercher et qu'y nous emmènera dans l'ciel avec lui jusqu'à la comète!

La source du Mal

Les PJ qui ont déjà quelque expérience avec les maladies du Vieux Monde peuvent comprendre l'indice que lâche un des croisés au sujet du goût horrible de l'eau du puits. Même s'ils n'y pensent pas mais commencent à s'enquérir de la source potentielle de la maladie, les personnages qui réussissent un **test de Soins Assez difficile (-10)** réalisent qu'un puits contaminé est une méthode courante pour répandre les épidémies. Finalement, ceux qui réussissent un **test de Perception Très difficile (-30)** remarquent que les croisés qui restent sur la place semblent bien plus sujets aux maladies que les habitants du village ou même ceux qui peuvent se permettre de louer une chambre ailleurs.

Si les PJ descendent vraiment dans le puits, reportez-vous aux informations de la section suivante, **Le puits**.

4. Le puits

Descendre dans ce puits étroit devrait représenter un vrai défi. Tout d'abord, la corde est pourrie, ce qu'on peut remarquer en réussissant un **test de Perception Assez difficile (-10)**. Quiconque est plus lourd qu'un elfe ou un halfling la fait casser, et ceux qui se trouvent alors dans le seau tombent au fond, ce qui attire 3d10 croisés (dont la survie dépend de cette eau). Ceux-ci submergent les PJ restés au bord et attaquent sous l'emprise du chagrin, du désespoir et de la démence (utilisez le profil du Mendiant de *WJDR*, page 232). Quiconque était accroché au seau quand la corde a cassé doit réussir un **test d'Agilité Très difficile (-30)** pour s'agripper au rebord du puits ou à l'armature de bois qui le coiffe, et effectuer ensuite un **test de Force Assez difficile (-10)** pour y rester accroché. Ceux qui ratent un des tests tombent dans le puits. Un halfling chute des douze mètres que représente la profondeur du puits, ne subissant que la moitié des dégâts dus à la chute grâce à la présence de l'eau au fond. N'importe qui de plus gros reste



coincé dans le puits à trois mètres de profondeur, subissant 3 points de dégâts d'impact (dont certains peuvent être amortis par l'Armure) et 3 points de dégâts qui ignorent l'Armure (dus à la brusque torsion d'un membre, etc.). Le personnage doit alors réussir un **test d'Agilité** pour s'extraire du puits. Ce test est affecté d'un malus de -1 pour chaque tranche de 500 g de poids au-dessus de 60 kg ou d'un bonus de +1 pour chaque tranche de 500 g au-dessous de 60 kg.

Sans corde, descendre dans le puits nécessite un **test d'Escalade Assez difficile (-10)** pour chaque tranche de trois mètres parcourue. Ce test est affecté des mêmes bonus et malus que celui nécessaire pour s'en extraire et décrit ci-dessus.

L'horreur dans le puits

Bien que Ruprecht soit l'instigateur de bien des incidents et événements malheureux ces derniers mois, la situation a rapidement échappé à son contrôle à la mort de son serviteur Tobias. L'organe du Chaos qui a émergé du cadavre a fait de son mieux pour revenir auprès de son maître, mais son voyage dans les désolations l'a détérioré, l'éloignant de plus en plus de la nature de Tobias au lieu de l'amener à lui ressembler de plus en plus. Peut-être la chose a-t-elle été soumise à la malepierre, à moins qu'elle n'ait passé la nuit dans une clairière maudite ou qu'elle n'ait tout simplement été endommagée en fuyant les PJ. Quoi qu'il en soit, plutôt que de grandir pour devenir une nouvelle version de Tobias, comme il se doit pour un organe du Chaos, la créature a lentement dégénéré pour ne plus former qu'une masse vaguement humanoïde d'os, de tumeurs et de cheveux.

La créature est maintenant victime d'un terrible conflit intérieur. Elle se souvient que son hôte était censé se contenter de suivre le garçon et de s'assurer qu'il arrive au Kislev, et pourtant, elle sent que quelque chose d'autre était supposé se produire : peut-être était-il prévu qu'elle s'empare du gamin une fois arrivée à Kislev et l'escorte jusqu'à la tour de Ruprecht? Appréhendant avec difficulté ses souvenirs humains et ne reconnaissant que vaguement son environnement actuel, l'organe du Chaos a réussi à parcourir plusieurs centaines de kilomètres jusqu'à cette minuscule ville en rampant, glissant et mangeant ce qu'il pouvait, tout en suivant la piste de Karl.

Quelques jours à peine avant l'arrivée des PJ, la chose s'est glissée parmi les croisés endormis à la faveur de la nuit, suivant l'odeur de Karl jusqu'au puits où certains de ses gardes du corps s'étaient arrêtés pour boire. Au même moment, loin dans les bois du nord, Karl est entré dans le lac et a nagé dans les profondeurs jusqu'au Ventre. Naturellement, c'est ce lac lui-même qui alimente la nappe d'eau à laquelle le puits est relié. L'organe du Chaos, grâce à ses cils et à ses autres organes sensoriels primitifs et réglés sur les déplacements et l'odeur spécifiques du jeune garçon, a soudain détecté qu'il était tout proche ! Incroyablement proche, même ! Dans un joyeux élan de désir, de faim et d'allégresse, il a glissé jusqu'au puits et s'est laissé tomber dans ses profondeurs aqueuses, croyant que le garçon s'y cachait. Une fois arrivé en bas, la chose était prisonnière, incapable de se déplacer en direction du garçon mais toujours à même de le sentir grâce aux minuscules ruisselets d'infiltration qui alimentent le puits. Ainsi, subissant ce qu'on pourrait appeler une crise d'abattement et de désespoir, alternativement trop faible ou trop démoralisé pour ressortir du puits, la pathétique créature se contente de peser de tout son poids sur le fond du puits, s'efforçant d'atteindre ce qu'elle considère comme son objectif et empoisonnant du même coup l'eau où elle repose. La vie d'un organe du Chaos n'est décidément pas facile.

L'organe du Chaos

L'organe du Chaos dispose d'une intelligence rudimentaire concernant tous les sujets à l'exception de Karl. Si un PJ descend dans son antre, il tente de le dévorer parce qu'il a faim. Si c'est ce PJ qui a donné le coup de grâce à Tobias, il suscite une pulsion primaire à mi-chemin entre la soif de vengeance et l'adoration aveugle, un besoin urgent de le remercier de l'avoir libéré du corps de Tobias. Quoi qu'il en soit, cette émotion a un effet particulier chez l'organe du Chaos : il est encore plus enthousiaste à l'idée de dévorer le PJ et bénéficie d'un bonus de +10 à toutes ses attaques contre lui.

Si aucun PJ ne s'aventure dans les profondeurs du puits, la chose en émerge et provoque la panique pendant la fête (voir **Événement 6 : Le festival des horreurs**, page 257). Cet organe du Chaos a le profil spécifique présenté ci-dessous.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52	0	54 (5)	63 (6)	12	12	32	4

Talents : Coups puissants
Traits : Armes changeantes, Armes naturelles (pseudopodes répugnants), Aura démoniaque, Effrayant, Forme changeante, Porteur de germes, Vision nocturne

Combat
Attaques : 3 ; **Mouvement :** 2 ; **Points de Blessures :** 16
Armes : pseudopodes répugnants (1d10+6 ; immobilisante *ou* lente *ou* percutante *ou* peu fiable *ou* rapide)

Armes changeantes
L'organe du Chaos produit de nouveaux pseudopodes et absorbe les anciens de manière rapide, répugnante et aléatoire, chacun semblant se tordre de sa propre volonté. Chaque attaque qu'il effectue bénéficie d'une qualité d'arme aléatoire, mais ces qualités ne persistent pas forcément d'un round à l'autre : lors d'un round, toutes ses attaques peuvent avoir la qualité immobilisante tandis qu'au prochain, aucune n'en bénéficiera. Jouez 1d10 pour déterminer la qualité d'arme pour chacune des attaques. Sur un résultat de 1 – 2 : Rapide ; 3 – 4 : Percutante ; 5 – 6 : Lente ; 7 – 8 : Immobilisante et 9 – 10 : Peu fiable (sur un résultat de 96-100 lors d'une attaque, au lieu de s'enrayer comme une arme à feu, son nombre d'Attaques est réduit de 1 jusqu'à la fin du combat actuel).

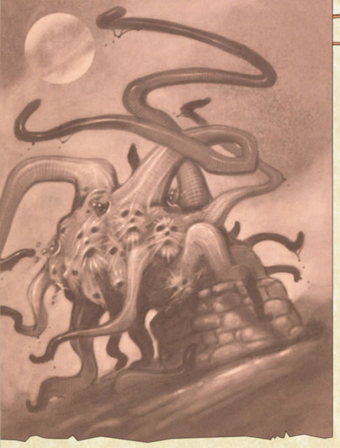
Forme changeante
La forme de l'organe du Chaos est changeante. Il ne peut la contrôler et de nouveaux appendices lui poussent constamment tandis que d'anciens disparaissent. Chaque jour (voire plus fréquemment si vous le désirez), il manifeste 1d5 nouvelles mutations et en perd 1d5 anciennes. Tirez sur la table de mutations de votre choix, mais si vous avez le *Tome de la Corruption*, préférez la **table des mutations de Nurgle** page 42.

Porteur de germes
L'organe du Chaos porte le mal à l'intérieur de son organisme et le manifeste dans le monde extérieur sous forme de pestilence et d'épidémie. Ceux qui passent plus d'un jour dans un rayon de cinq cents mètres autour de l'organe du Chaos doivent réussir un **test d'Endurance Très facile (+30)** pour éviter d'être victimes d'une maladie spécifique (bien que dans certains cas, comme pour les Démons du Chaos, cette maladie puisse changer d'un jour ou d'un instant à l'autre). Chaque jour où un individu particulier reste dans le rayon de cinq cents mètres, il doit refaire le test, la difficulté augmentant de 10 à chaque jour pour un maximum de -30, soit un **test Très difficile**. Le rayon de la maladie peut varier s'il y a du vent, si le terrain est dégagé, etc.

5. Les réserves de Tomorov

Juste au sud de la place du village se trouve un bâtiment de bois trapu et pourvu d'un toit en ardoise. Le nom « Réserves de Tomorov » couronne la représentation d'une pioche de mineur, d'une meule de fromage, d'une bougie et d'un rouleau de corde sur l'enseigne placée devant le magasin de Piotr Tomorov. Il gère cette boutique pour s'occuper quand il n'envoie pas des cargaisons de graisse d'oie à Praag.

Une fois entré, il est impossible d'ignorer l'odeur et le bruit. L'endroit empeste la graisse rance et la fiente d'oie, et résonne des



caquètements des oies venant de derrière un rideau au fond de la boutique. L'endroit est encombré d'un vrai méli-mélo de produits et de provisions. Il est séparé en trois allées principales avec de part et d'autre des étagères supportant un tas d'objets hétéroclites. On peut trouver à peu près n'importe quel article issu de *WJDR* ou de l'*Arsenal du Vieux Monde* ici, bien que tous ces objets soient de qualité médiocre. Les prix sont relativement raisonnables (75 % du prix normal), car ils ont été subtilement baissés par Tomorov qui se prépare à liquider son stock avant de s'enfuir dans les jours qui viennent.

Derrière la boutique, une grange plus imposante encore contient les plus importants trésors de Tomorov, ses deux robustes chevaux de trait. La grange est fermée à clef et barricadée en permanence, en particulier maintenant, alors que beaucoup verraient dans les chevaux le moyen idéal pour s'enfuir du village ou apaiser leur faim.

Comme Tomorov passe une grande partie de son temps sur les routes, il emploie son neveu Gregor pour gérer l'affaire en son absence. Tant que les personnages sont en ville, Tomorov s'y trouve également. Il y a 35 % de chances pour que le marchand soit présent dans la boutique. Sinon, c'est à Gregor qu'ils auront affaire.

Piotr Tomorov

Marchand ungol, ex-Bourgeois

Piotr est un affreux tas de lard qui n'a physiquement pas grand-chose pour lui. L'ignoble puanteur de la graisse d'oie et des oignons l'accompagne où qu'il aille, et les jeunes filles du village rient sous cape des prodigieuses verrues qui poussent sur ses pieds. Sa tête ronde n'est plus dotée que d'une seule dent noire et il est affligé de flatulences, émettant des bruits incongrus au moment le moins approprié. Il porte une tenue à la mode bretonnienne – du moins à la mode bretonnienne d'il y a dix ans – composée d'une veste sale, de collants, d'une coquille souple et d'un chapeau mou taché dans lequel est plantée une plume avachie.

Points de Folie: 4

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39	28	37 (3)	44 (4)	40	60	41	39

Compétences: Commérage (Soc), Conduite d'attelages (F +10), Connaissances générales (Empire) (Int), Connaissances générales (Kislev) (Int +10), Équitation (Ag), Évaluation (Int +10), Fouille (Int), Langue (kislevarin) (Int +10), Langue (reikspiel) (Int), Lire/écrire (Int), Marchandage (Int +10), Métier (marchand) (Soc), Perception (Int), Soins des animaux (Int)
Talents: Calcul mental, Dur en affaires, Intelligent, Résistance accrue, Sociable

Combat

Attaques: 1; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 14
Armes: arme à une main (épée) (1d10+3)

Dotations

Piotr est plutôt riche et possède sa boutique et son contenu. Quand il voyage, il emmène avec lui son abaque, une lanterne, de la nourriture et du vin pour la route. Il possède un chariot et deux chevaux qui lui permettent de transporter sa graisse d'oie dans les grandes villes sans difficulté. Il a également un petit sachet dissimulé dans sa coquille et contenant neuf couronnes d'or gluantes.

Gregor Tomorov

Paysan ungol

Gregor n'est pas particulièrement malin ni doué pour le calcul. La seule chose qui empêche les villageois de le plumer pendant que Piotr est absent, c'est la crainte du courroux de ce dernier à son retour. Gregor mesure un peu moins d'un mètre quatre-vingt et son corps musclé est enfoui sous plusieurs couches de lard. Quand il ne s'occupe pas de son oncle, on peut le trouver derrière le comptoir, affairé à explorer sa narine gauche d'un doigt inquisiteur.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32	34	42 (4)	48 (4)	42	24	38	39

Compétences: Canotage (F), Commérage (Soc), Conduite d'attelages (F), Connaissances générales (Kislev) (Int), Dissimulation (Ag), Équitation (Ag), Escalade (F), Jeu (Int), Langue (kislevarin) (Int), Métier (cuisinier) (Int), Natation (F), Soins des animaux (Int +10), Survie (Int +10)
Talents: Dur à cuire, Fuite, Imitation, Résistance accrue

Combat

Attaques: 1; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 13
Armes: arme à une main (gourdin) (1d10+4)

Dotations

Gregor porte des vêtements de paysan typiques et un bonnet de fourrure. Il a une flasque en cuir pleine de kvas.

Comment utiliser le magasin de Tomorov

En explorant le village, les PJ devraient finir par tomber sur la boutique de Tomorov. Ils n'auront sans doute aucune question à lui poser avant la réunion du conseil des villageois durant le deuxième jour que le groupe passera en ville. Si Tomorov n'était pas là, Gregor pourrait constituer une source d'informations alternative, quoique plus grotesque.

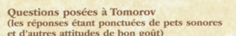












Questions posées à Tomorov
(les réponses étant ponctuées de pets sonores et d'autres attitudes de bon goût)

On dirait que vous vous en sortez plutôt bien. Ah, il suffit d'avoir de bonnes habitudes de travail, vous savez ! Et quelques contacts !

Pourquoi êtes-vous sûr que Celle Dont On Ne Parle Pas exige un autre sacrifice ? C'est évident ! Tous ces gens étranges et ces coches noirs. Et la maladie. Et le froid ! Il fait très froid depuis quelque temps ! D'habitude, il fait bien plus chaud ici, vous savez ? Et puis... eh bien... (*Il chuchote :*) Il y a la bête !

Ah oui, le chien. Vous savez, nous avons vu une créature qui ressemblait beaucoup au pauvre bâtard qui rôde autour de la ville. Seulement, elle était bien plus grande et effrayante. Quel que soit ce chien noir, ce n'est pas la bête de la Sorcière Noire. Hum. Ça porte malheur d'en parler. Je préfère me taire.

Vous avez mentionné le fait qu'Anya était le choix le plus évident. Mais bien sûr. C'est une belle fille, la fleur du Kislev, vous ne le savez pas encore ? Celle Dont On Ne Parle Pas ne prend que les plus jolies filles. L'avez-vous vue ? Anya, je veux dire. N'importe quel homme mûr, devant une fille comme celle-là... (*Il accompagne son discours d'un claquement de lèvres qui lui fait trembler la dent.*) Elle est tout simplement délicieuse.

Qui est Celle Dont On Ne Parle Pas ? Eh bien, nous ne parlons pas d'elle, voyez-vous.

Nous avons entendu dire que vous aviez rencontré le père d'Anya dans le but de l'épouser. Hum. Ah. Eh bien oui. Et les choses se déroulaient plutôt bien. Hélas, le bien-être de mon cher foyer m'importe plus que mon propre bonheur, bien sûr. Par conséquent, je crains bien de devoir renoncer à elle. Mais on ne se refait pas. Je suis comme ça, magnanime, c'est le mot !

C'est donc pour cela que tous vos produits sont si peu chers ? Un effet de votre magnanimité ? Ah ! Heu, oui. Les temps sont durs, vous savez ? Le moins que je puisse faire, c'est d'aider mes frères villageois.

Vous leur avez même donné la corde qui permettra de ligoter Anya quand on la livrera. Oui, eh bien, il est difficile de trouver une bonne corde de nos jours. On ne voudrait pas qu'elle... heu, qu'elle s'échappe.

Seriez-vous prêt à nous vendre vos chevaux (fût-ce pour une somme exorbitante) ? Non ! Ils représentent mon gagne-pain !

Les PJ qui réussissent un **test d'Intelligence Assez difficile (-10)** à chaque réponse peuvent déceler le caractère louche ou mensonger de certaines réponses de Piotr. Si les PJ explorent la boutique après ou durant la fête, ils la trouvent fermée, mais curieusement, la porte de la grange est grande ouverte. On ne trouve nulle part le chariot ni les précieux chevaux de Piotr. S'ils entrent dans le magasin par effraction, les PJ le trouvent complètement vide, seuls les objets les plus encombrants et les moins chers ayant été laissés sur place.

Questions posées à Gregor :

Qui êtes-vous ? Hein ? Qui, moi ? Gregor.

Que faites-vous là ? Hein ? Oh, je vends des trucs.

Piotr Tomorov a-t-il déjà parlé d'Anya ? Hein ? Oh, ouais. Y la trouve plutôt mignonne.

Piotr Tomorov a-t-il un chien ? Hein ? Oh, ouais.

Où est-il maintenant ? Hein ? Où est qui ?

Le chien ? Oh. Heu, je sais pas.

6. Le sanctuaire de la Dame miséricordieuse

À quelques maisons de la boutique de Tomorov se dresse le sanctuaire de la Dame miséricordieuse, une petite mission vouée à Shallya. Elle a été fondée par Hanna Reinholt, une missionnaire de Wolfenburg. Hanna est venue dans cette communauté isolée pour répandre la bonne parole de la Dame de la Miséricorde et apporter son message de paix et d'espoir jusqu'aux frontières du Kislev. Hanna n'a aucune intention de faire du prosélytisme : ses motivations sont honnêtes et elle espère sincèrement pouvoir aider ces gens. Mais l'isolement, les étranges coutumes et une population avec laquelle elle n'est jamais parvenue à établir réellement le contact ont érodé sa résolution et l'ont amenée à remettre sa foi en question. Pour ne rien arranger, elle a appris il y a quelques mois que son foyer avait été dévasté par l'Incursion du Chaos et que sa cité avait été entièrement rasée. Pensant qu'il ne lui restait plus rien au monde, elle s'est cloîtrée dans son temple où elle se complaît désormais dans son affliction, boit du kvas et se laisse aller, prenant de plus en plus de poids.

Le sanctuaire a été bâti avec du bois gracieusement offert par un Tomorov aux arrière-pensées libidineuses. Le marchand avait jeté son dévolu sur Hanna, mais il ne pouvait supporter tous ses discours sur la compassion et la souffrance. Depuis qu'elle a sombré dans la dépression, elle s'est laissée aller et l'endroit est à l'abandon. Les murs autrefois blancs sont désormais décrépits et tachés, et même les cœurs rouges des portes d'entrée sont maintenant d'un rose délavé.

Hanna Reinholt

Moine humaine, ex-Initiée

Hanna est une petite femme corpulente aux cheveux blonds clairsemés et aux traits larges et simples. Elle porte une blouse blanche informe maculée de taches. Son emblème en forme de cœur s'est détaché et ne pend qu'à quelques fils. Quand elle s'entretient avec autrui, elle tire inconsciemment dessus. Hanna empeste le kvas et la crasse.

Points de Folie : 1

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	40	35 (3)	37 (3)	36	41	43	46

Compétences : Charisme (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (histoire, théologie) (Int), Connaissances générales (Empire, Kislev) (Soc), Langue (classique, kislevarin) (Int), Langue (reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int), Perception (Int), Soins (Int +20), Survie (Int)
Talents : Acuité visuelle, Éloquence, Force accrue, Grand voyageur, Réflexes éclair, Sociable

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 13
Armes : arme à une main (massue) (1d10+3)

Dotations
Hanna porte des habits souillés et pleins de taches de vomissures et de nourriture, et elle empeste l'alcool. Elle a une potion de soins quelque part dans son sanctuaire, sans doute là où elle a laissé son icône de la déesse. Elle n'accorde de valeur à rien, excepté son penchant pour la boisson auquel elle cède dès qu'elle en a l'occasion.

Comment utiliser le sanctuaire

Hanna ferme les portes à clef et n'en sort que pour acheter du kvas chez Tomorov. Si les PJ l'appellent, il y a 10 % de chances pour qu'Hanna soit sortie, et toutes les dix minutes par la suite, 10 % de chances cumulatives qu'elle revienne. Même si elle est là, elle ne



répond pas quand on frappe à la porte, même si on tape comme un sourd, à moins qu'elle n'entende quelqu'un parler le reikspiel sans accent, auquel cas elle se précipite pour ouvrir et voir ses compatriotes.

Hanna est la meilleure source d'informations pour les PJ concernant la chronologie des récentes épidémies ainsi qu'au sujet de Tomorov et Anya. Toutefois, elle est peu susceptible de parler à qui que ce soit à moins que son interlocuteur ne vienne de l'Ostland ou ne réussisse un **test d'Intimidation Facile (+20)** ou un **test de Charisme Assez facile (+10)**.

Que pouvez-vous nous dire au sujet de la maladie? Je ne sais pas. C'est l'œuvre des Dieux Sombres, je crois... ça ne peut être que ça. Mais pourquoi... pourquoi Shallya permet-elle tant de souffrance? (Elle se met à pleurer doucement) Ça a commencé peu après l'arrivée de ces ridicules croisés.

Avez-vous tenté d'aider qui que ce soit? Oui, au début. Cette maladie semble si étrange, si... imprévisible. Je crains que ce ne soit l'œuvre des Dieux Sombres. Dès que j'aidais l'un d'entre eux à se remettre sur pied, il succombait à une autre maladie.

« L'un d'entre eux »? Oui, un des croisés. La plupart sont atteints, mais certains habitants du village l'attrapent aussi. Oh. Oh, non. Vous ne croyez pas que... Peut-être que c'est la punition qu'envoie Shallya à ces pauvres fous pour avoir suivi ce faux prophète, cet enfant, au lieu des enseignements véridiques? (Une étincelle d'espoir apparaît dans son regard mais s'éteint rapidement.)

Y a-t-il des gens qui viennent prier ici? La plupart ont peur de sortir de chez eux, avec tous ces croisés et ces étrangers. Tomorov venait tous les jours autrefois. Il m'apportait de gentils cadeaux. C'est une belle âme. Dommage qu'il ait des... Enfin, dommage qu'il soit ainsi. (Sur ces mots, elle frissonne au souvenir de l'aspect répugnant du marchand.) Oh. Et Anya aussi.

Anya vient vous voir? Eh bien, elle venait plutôt pour recevoir mes conseils et pleurer dans mon giron, la pauvre petite. Elle avait peur que son père ne la marie contre son gré. Elle ne voulait pas me dire à qui. Mais elle me disait qu'elle le détestait. Et ensuite, elle se remettait à pleurer et demandait pardon d'éprouver de la haine. (Sur ces mots, elle a un petit rire lugubre.) Elle me rappelle celle que j'étais avant de venir dans cet enfer.

Savez-vous quelque chose au sujet de Celle Dont On Ne Parle pas? Qui ça? Désolée, mais je ne suis arrivée ici qu'il y quelques années. Ces pauvres gens ont tant de superstitions curieuses; je ne peux pas tous les garder dans le droit chemin. Quelques mois avant que je n'arrive ici, j'ai entendu dire qu'ils avaient organisé une fête comme celle-ci, je crois. Je ne sais pas en quoi cela consistait, mais les gens l'évoquaient... ou plutôt ils faisaient de leur mieux pour éviter le sujet. Des gens bien étranges.

7. Les Curiosités d'Olav

Un peu à l'écart de la route principale et enfoui sous un tas de petites maisons se trouve un édifice peu impressionnant. Aucune enseigne ne vient annoncer la nature du bâtiment, bien qu'une rune en khazalid, un « O », obscurcisse la porte d'entrée en bois. Comme quelques édifices de Zhidovsk, cette maison a un toit pointu recouvert de tuiles en ardoise. De petits visages démoniaques sont visibles dans les ombres, aux endroits où le toit recouvre les murs extérieurs, et si l'on observe les lattes de bois des murs, des visages et des volutes étranges apparaissent dans le grain.

Ce lieu s'appelle les Curiosités d'Olav. Homme secret au passé mystérieux, Olav est arrivé à Zhidovsk vingt ans auparavant. Il a bâti son échoppe en trois mois seulement, et peu après, des chariots sont arrivés de Praag, pleins de caisses, de boîtes et de tonneaux. Des ouvriers silencieux ont déchargé la cargaison et emporté précautionneusement les marchandises à l'intérieur. Deux semaines plus tard, ils repartaient de la ville dans leurs chariots vides.

Depuis qu'il est arrivé ici, Olav n'a guère eu de contacts avec les autochtones. Ceux qui ont osé lui rendre visite ont découvert une boutique pleine de camelote, de vestiges de champs de bataille, de livres, d'armes anciennes, de pièces d'armure et de toutes sortes de curiosités. La plupart des gens ont déjà assez de pacotille dans leurs propres maisons et Olav n'a donc jamais fait beaucoup d'affaires, ce qui ne semble pas l'ennuyer le moins du monde.

Olav est un kossar qui a gagné des médailles et trouvé la fortune et la gloire lors de la dernière Incursion du Chaos. Mais quand les forces des Puissances de la Corruption ont été repoussées au nord, il a perdu le goût du combat. Il a vendu ses médailles et son cheval, et erré dans l'oblast pour trouver un sens à sa vie. Il est alors tombé sur un vieux champ de bataille où il a découvert nombre d'étranges trésors. Désireux de trouver d'autres caches au trésor, il a échangé certaines de ses trouvailles contre un chariot et entamé une nouvelle vie de collectionneur de vieilleries. Il avait commencé à stocker une grande partie de ses biens à Praag où il avait de la famille, mais les gens commençaient à se plaindre de phénomènes curieux près de son entrepôt. Aussi, Olav quitta la ville, engagea des porteurs et dériva vers l'ouest où il commença une nouvelle vie à Zhidovsk. C'est du moins ce qu'on raconte. Si certains personnages s'intéressent aux antiquités, ils en trouveront ici autant qu'ils en veulent. Olav a toutes sortes de vieux déchets, pour la plupart brisés et sans valeur (trouvez l'objet le moins intéressant de l'*Arsenal du Vieux Monde*, cassez-le et réduisez son prix de moitié).

Les PJ rencontreront sans doute Olav pour la première fois près du conseil réuni par Tomorov. Trouver sa maison par la suite n'est pas bien difficile.

Olav Pendestäg

Chiffonier gospodar, ex-Kossar

Olav est un homme massif mesurant un peu plus d'un mètre quatre-vingt-quinze et pesant au moins cent cinquante kilos. Il a une épaisse crinière de cheveux noirs et des traits taillés à la serpe que dissimulent en grande partie une moustache et une barbe fournies. Il porte une épaisse chemise et une culotte en lainage, et quand il se risque à l'extérieur, ce qui est rare, il ne sort pas sans son bonnet et sa longue cape en fourrure. Il est laconique et inhospitalier. Il répond du tac au tac, avec un certain mépris. Rares sont ceux qui apprécient Olav.

Points de Folie: 2

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	38	44 (4)	41 (4)	24 (34)	28	47	28

Compétences : Charisme (Soc), Commérage (Soc), Conduite d'attelages (F), Connaissances générales (Kislev) (Int +10), Esquive (Ag), Évaluation (Int), Fouille (Int +10), Jeu (Int), Langue (kislevarin) (Int +10), Marchandage (Soc), Perception (Int +10), Résistance à l'alcool (E +10), Survie (Int)

Talents : Acuité auditive, Chance, Coups précis, Dur à cuire, Guerrier né, Maîtrise (armes lourdes), Sang froid

Combat

Attaques : 1; **Mouvement :** 4; **Points de Blessures :** 14

Armure (moyenne): manteau de mailles, veste et jambières de cuir (bras 1, corps 3, jambes 3)

Armes : arc et 10 flèches (1d10+3 ; valeur de critique +1; Portée 24/48; rechargement demi-action), arme à deux mains (hache à deux mains) (1d10+4 ; valeur de critique +1; lente, percutante)

Dotations

Olav est propriétaire de la boutique de curiosités, de tout son contenu et de tous ses secrets. Un vieux chariot tombe en poussière à l'arrière, contenant trois sacs vides.



Comment utiliser Olav

Olav ne s'est pas installé ici par hasard, et ce n'est pas non plus un simple commerçant. C'est un ancien soldat fou mais très utile qui pourra répondre à bien des questions des PJ s'ils pensent à les lui poser. Pour plus de détails, lisez l'**Événement 5: L'arrivée des champions** page 256.

8. Le campement des vampires

Un silence inquiétant pèse sur la zone située au nord de la ville, où environ une douzaine de chariots, coches et autres attelages se tiennent prêts. Des tentes noires ont été dressées autour du périmètre et des gardes aux manteaux impénétrables s'y tiennent immobiles, scrutant les environs depuis les ombres qui dissimulent leurs visages. C'est le campement des vampires: là, les représentants des cinq lignées se sont rassemblés pour accueillir le Champion de la Nuit et le couronner en tant que leur chef.

D'ordinaire, on s'attendrait à ce qu'un tel rassemblement tourne à l'échauffourée, surtout quand on sait que la plupart des vampires luttent contre leurs semblables pour la suprématie. Ce qui maintient l'ordre, c'est que les vampires sentent que des pouvoirs de jadis se sont réveillés et qu'ils n'ont pas oublié la légende de la duperie de Nagash. Tous ont mis de côté leurs rancunes et leurs ambitions pour le moment, et ils observent et attendent les derniers signes pour faire l'ultime voyage qui les mènera jusqu'au garçon et entamera la nouvelle ère dont on parle depuis si longtemps. Malgré la volonté qu'ils ont de laisser de côté leurs conflits actuels, ils s'isolent de toute évidence dans leurs campements privés et si un membre d'une autre lignée venait à passer leur frontière, des violences éclateraient sans tarder.

L'endroit est inhospitalier et on y trouve 1d5-1 (minimum 1) vampires de chaque lignée, plus leur suite composée de squelettes, de zombies, de goules et d'un assortiment d'autres morts-vivants. De plus, tous les vampires qui sont apparus dans les précédentes aventures et ont survécu à leur rencontre avec les PJ sont également présents.

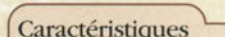
Comment utiliser le campement des vampires

Cet endroit peut être totalement neutre à l'égard des PJ ou se transformer en piège mortel en fonction de leur comportement lors des précédentes aventures de la campagne. Vous devriez établir une liste des vampires survivants (pour vous rafraîchir la mémoire, lisez l'**Introduction** et les **Chapitres II, III, IV, V, VI** et **VII**), de leurs réactions et de leur attitude probable envers les PJ ainsi que des ressources dont ils disposent contre eux. Tout ce que les PJ font ici pourrait faire empirer les futures rencontres avec les vampires et leurs sbires dans le Ventre ou les bois qui y mènent, ou au contraire les faciliter si les PJ l'emportent et affaiblissent à l'avance leurs adversaires morts-vivants. Plus important, des PJ malins peuvent mettre à profit les querelles intestines entre lignées pour provoquer des dissensions et des affrontements internes, provoquant un bain de sang dans le camp, au sens le plus littéral de l'expression. Ceux qui ont aperçu le Von Carstein appelé Valin (probablement au **lieu 1, la *Tétine de Tall***) auront peut-être beaucoup plus de facilités à les manipuler, voire même à obtenir son aide s'ils jouent les bonnes cartes.

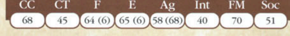
Finalement, les PJ ont peut-être décrypté les mots de pouvoir sacrés des dieux antiques de Nehekhara au **Chapitre VII**. Des personnages prononçant ces malédictions divines près du campement des vampires seront remarqués, même s'ils ne font que les murmurer.

Dragon de Sang typique

Ces vampires sont d'immenses guerriers dissimulés sous de magnifiques armures de plaques écarlates.



Caractéristiques



CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
68	45	64 (6)	65 (6)	58 (68)	40	70	51

Compétences: Charisme (Soc), Commandement (Soc +10), Commérage (Soc), Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, stratégie/tactique) (Int), Connaissances générales (Bretonnie, Empire, Kislev) (Int), Équitation (Ag +10), Escalade (F), Esquive (Ag +10), Évaluation (Int), Fouille (Int), Intimidation (F), Langue (bretonnien, kislevarin, reikspiel) (Int), Perception (Int), Sens de la magie (FM), Torture (Soc)

Talents: Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes), Parade éclair

Traits: Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, maître d'armes, malédiction des vampires, nécromancien né, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Combat

Attaques: 3; **Mouvement:** 5 (6); **Points de Blessures:** 22

Magie: 1

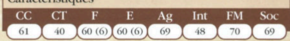
Armure (lourde): armure de plaques complète (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)

Armes: crocs (1d10+7 ; valeur de critique +1), griffes (1d10+7 ; valeur de critique +1), arme à une main (1d10+7 ; valeur de critique +1), lance de cavalerie s'il est à cheval (1d10+8 ; valeur de critique +1 ; épuisante, percutante, rapide), bouclier (1d10+5 ; valeur de critique +1)

Lahmiane typique

Séduisantes et mortellement dangereuses, les lahmianes sont très douées pour infiltrer la société des humains.

Caractéristiques



CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
61	40	60 (6)	60 (6)	69	48	70	69





Compétences : Charisme (Soc +20), Commandement (Soc), Commérage (Soc +20), Connaissances académiques (arts, généalogie/héraldique, histoire, nécromancie, philosophie) (Int), Connaissances générales (Empire, Kislev, Tilée) (Int), Déguisement (Soc +20), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Équitation (Ag), Esquive (Ag), Évaluation (Int +20), Expression artistique (chanteur, danseur) (Soc), Filature (Ag), Focalisation (FM), Fouille (Int), Langage mystique (magick) (Int), Langue (kislevarin, reikspiel, tiléen) (Int), Lire/écrire (Int), Marchandage (Int +20), Perception (Int +10), Préparation de poison (Int +10), Sens de la magie (FM), Torture (Soc)

Talents : Éloquence, Étiquette, Intriguant, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes de parade), Sur ses gardes

Traits : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, domination, malédiction des vampires, nécromancien né, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 6 ; **Points de Blessures :** 20
Magie : 1 ; Magie noire, Magie commune (occulte)
Armes : crocs (1d10+6), griffes (1d10+6), arme à une main (épée) (1d10+6), main gauche (1d10+3 ; défensive, équilibrée)

Nécrarque typique

Ces vampires sont des êtres squelettiques à l'odeur nauséabonde, le corps semblant ne tenir qu'à quelques ligaments, mais l'esprit mortellement acéré.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	41	61 (6)	65 (6)	62	58	75	15

Compétences : Charisme (Soc), Commandement (Soc), Connaissances académiques (astronomie, magie, nécromancie) (Int +10), Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire) (Int), Connaissances générales (trois au choix) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Équitation (Ag), Escamotage (Ag), Esquive (Ag), Évaluation (Int), Filature (Ag), Focalisation (FM +10), Fouille (Int), Langage mystique (magick) (Int +10), Langue (quatre au choix) (Int), Lire/écrire (Int +10), Perception (Int), Préparation de poisons (Int +10), Sens de la magie (FM), Torture (Soc)

Talents : Harmonie æthyrique, Magie commune (occulte), Magie mineure (*dissipation, verrou magique*), Magie noire, Mains agiles, Méditation, Sombre savoir (nécromancie)

Traits : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (maître en magie noire, malédiction des vampires, nécromancien né, vampirisme), Mort-vivant, Sens aiguisés, Terrifiant, Vision nocturne

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 6 ; **Blessures :** 20
Magie : 2 ; Sombre savoir (nécromancie), *dissipation, verrou magique*, Magie commune (occulte)
Armes : crocs (1d10+6), griffes (1d10+6)

Stryge typique

Ces vampires sont des créatures désespérées, haïes autant par les vivants que par les morts. Elles n'ont plus rien en commun avec les humains qu'elles étaient jadis.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
63	31	67 (6)	66 (6)	65	39	67	17

Compétences : Commandement (Soc), Connaissances générales (une au choix) (Int), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag +10), Esquive (Ag), Filature (Ag +10), Fouille (Int), Langue (deux au choix) (Int), Perception (Int +10), Sens de la magie (FM), Torture (Soc)

Talents : Camouflage rural, Coups puissants

Traits : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (malédiction des vampires, nécromancien né, transformation en chauve-souris, vampirisme), Effrayant, Frénésie, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 6 ; **Points de Blessures :** 24
Magie : 1
Armes : crocs (1d10+7), griffes (1d10+7)

Von Carstein typique

Ces vampires sont arrogants, charismatiques et terriblement dangereux.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65	42	62 (6)	63 (6)	56 (66)	45	70	65

Compétences : Charisme (Soc +10), Commandement (Soc +10), Commérage (Soc +10), Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, nécromancie) (Int), Connaissances générales (trois au choix) (Int), Équitation (Ag), Escalade (F), Esquive (Ag), Évaluation (Int), Filature (Ag), Focalisation (FM), Fouille (Int), Intimidation (F), Langage mystique (magick) (Int), Langue (trois au choix) (Int), Perception (Int), Sens de la magie (FM), Torture (Soc)

Talents : Désarmement, Éloquences, Intriguant, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Orateur né

Traits : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, malédiction des vampires, nécromancien né, regard hypnotique, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 6 ; **Points de Blessures :** 21
Magie : 1 ; Magie noire, Magie commune (occulte)
Armure (moyenne) : armure de mailles complète (tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3)
Armes : crocs (1d10+6), griffes (1d10+6), main gauche (1d10+3 ; défensive, équilibrée), rapière (1d10+5 ; rapide)

LES ÉVÉNEMENTS SURVENANT AU VILLAGE

Chacune des zones précédemment décrites joue un rôle dans le puzzle formé par le destin de Zhidovsk. Bien que le sort de la ville soit déjà scellé – que les PJ y soient présents ou non – les actes des PJ peuvent influer sur le nombre total de victimes. Mais plus important encore, avant que le village ne soit détruit, il a quelque chose à révéler aux PJ : l'endroit où se trouve Karl, quelques indices quant aux raisons qui l'y ont mené et peut-être quelques armes à utiliser contre ceux qui envisagent de le consumer à jamais.






Les événements qui se déroulent dans le village sont présentés dans la **Chronologie: Le triste sort de Zhidovsk**. Chaque événement numéroté dans la chronologie est présenté ici en détail.

Événement 1: Le faux Givre

Tandis que les PJ se promènent en ville, la première chose qu'ils voient est un grand et imposant adolescent à l'air niais portant deux seaux d'eau clapotants sur un bâton. Il semble détester son travail, mais pas autant qu'il méprise le chien affreusement laid qui le suit. La bête est noire comme la nuit et semble incroyablement sale et collante. Dans ses poils sont emmêlés des éléments brillants... De la glace, peut-être? Quoi qu'il en soit, il colle aux talons du garçon avec une ténacité enthousiaste, courant devant lui, aboyant, sautant après les seaux avant de le suivre à nouveau. Étrangement, le garçon ne crie pas après ce chien, ne lui donne pas de coup de pied et ne s'efforce même pas de lui échapper. Il reste au contraire les yeux rivés au ciel comme s'il feignait de ne pas voir l'animal. Finalement, au moment où le chemin des PJ croise celui du garçon, le chien fait un bond phénoménal, délogeant l'un des seaux et forçant l'adolescent à pivoter, perdant sa charge dans une grande éclaboussure d'eau qui les trempe, lui, le chien et peut-être des PJ malchanceux.

Pourtant, malgré cette agression flagrante, le gamin ne dit pas un mot ni ne se réfère à lui d'aucune façon. Pendant que le chien lape l'eau qui est peu à peu absorbée par la boue du chemin, il se contente de soupirer, de ramasser le bâton et les seaux, et de repartir à la rivière.

Le jeune homme ignore ostensiblement les PJ s'ils posent des questions au sujet du chien ou se réfèrent à lui d'une façon ou d'une autre. Si les PJ demandent où ils pourraient trouver de quoi manger et se loger, il se contente de grommeler et de désigner la place du village du menton.

Si les PJ prêtent la moindre attention au chien, celui-ci s'amourache immédiatement d'eux et les suit à la trace. L'adoration du chien fait d'autant plus ressortir le fait qu'aucun des villageois ne le regarde, créant des situations très étranges dès que les PJ tentent de parler à... eh bien, à qui que ce soit, en fait. Associés à la créature, les PJ sont considérés comme affligés par le mauvais œil et comme des messagers de Celle Dont On Ne Parle Pas.

Des personnages qui réussissent un **test d'Emprise sur les animaux Facile (+20)** ou un **test de Sociabilité Assez difficile (-10)** peuvent s'attirer l'amitié de la bête. Un examen du chien révèle qu'il est effectivement très laid, recouvert de peinture noire, et qu'on lui a collé des morceaux de verre dans la fourrure. Nettoyer l'animal nécessite quelques heures de brossage, l'utilisation minutieuse d'un couteau aiguisé et des tonnes de patience. Une fois propre, le chien est à jamais l'ami du personnage qui l'a nettoyé. Même s'il s'avère que le chien n'est pas le fameux Givre Noir, le mal est fait: les villageois mèneront à bien leur plan visant à sacrifier Anya à la Sorcière Noire.

Événement 2: La battue

Cet événement a lieu quand les PJ se réveillent après leur première nuit de repos à Zhidovsk, probablement quand ils émergent de *Yevid le Vieux Matou*. Plusieurs silhouettes à cheval venues du campement des vampires quittent le village à grand bruit, comme chaque jour, pour aller chercher Karl. En plus des très pompeux Von Carstein, des silhouettes plus discrètes et vêtues de robes (les membres des autres lignées de vampires ou leurs sbires qui ressemblent à des humains) peuvent être aperçues tandis qu'elles s'aventurent hors du camp à pied ou vont et viennent durant la journée.

Événement 3: Le conseil

Cet événement devrait idéalement se produire quand les PJ questionnent les croisés de la place du village ou vont chercher de la nourriture ou des informations à la *Tétine de Taal*. Une poignée d'anciens du village et d'artisans traversent la place et se dirigent vers le lamentable sanctuaire de Shallya, causant un raffut considérable parmi la populace locale. Quelques-uns les suivent, impatients de voir ce qui va se produire, mais la plupart se contentent d'acquiescer d'un air sage avec une expression de lugubre détermination. C'est Piotr Tomorov qui guide le conseil vers sa destination, affichant une attitude faussement soucieuse tel un masque de pacotille. De loin, comme s'il craignait d'être vu, la silhouette large et impossible à manquer d'Olav Pendestäg les suit.

Bien que la réunion soit privée, les villageois locaux apprennent rapidement tout ce qu'il y a à savoir et il suffit de discuter un peu à la ***Tétine de Taal*** (cf. page 245) pour obtenir ces informations.

Événement 4: La préparation en hâte de la fête

Le lendemain de la réunion du conseil, le peu de brutes et de durs à cuire que le village peut rassembler est envoyé sur la place pour commencer à encourager les croisés à se disperser. Ceux qui sont particulièrement faibles s'en vont se regrouper dans les ruelles ou devant les bâtiments, tandis que les propriétaires de ceux-ci subissent leur présence dans un silence terrifié. Ceux qui sont encore sains et robustes tiennent leurs positions avec une obstination qu'on ne trouve que chez les vrais fanatiques, ce qui déclenche des concours de hurlements courroucés et quelques échauffourées. Au bout de quelques heures de travail, à peu près la moitié de la place est débarrassée de ses occupants et les gros bras décident que cela devra suffire. Naturellement, il y a toujours des dizaines de cadavres à nettoyer. Cependant, les filles du village sont envoyées décorer la ville et les arbres le long de la piste menant au nord avec des rubans grossièrement tissés et tachés d'une teinture pâle couleur jaune urine. Finalement, les quelques moutons et porcs qui restent au village sont rassemblés et tués.

Événement 5: L'arrivée des champions

Cet événement a lieu si les PJ décident de suivre l'étrange silhouette de près de deux mètres qui emboîtait le pas aux membres du conseil sur le chemin de leur réunion et qui est restée hors du sanctuaire alors qu'elle se déroulait à l'intérieur. Sinon, il se produit quand les PJ se promènent en ville et découvrent sa boutique.

Olav ne sait rien de la Croisade de l'Enfant, étant aveugle à tout ce qui ne concerne pas la Sorcière Noire, même avec la horde d'étrangers qui a investi la ville. Il est amer et désespéré et il reçoit froidement quiconque vient frapper à sa porte. Son attitude se transforme rapidement en un mélange de révérence, de gratitude, d'espoir et d'enthousiasme rappelant à la fois l'attitude d'un enfant et celle d'un vieillard quand il réalise que les PJ sont « Ceux Qui Devaient Arriver ». À ce point, il résume sa véritable histoire, dont les détails sont présentés ci-dessous, et il présente aux PJ les « reliques » qu'il a conservées dans le fervent espoir de leur venue. Quelques exemples de l'attitude d'Olav face aux diverses questions sont présentés ci-dessous.

CHRONOLOGIE : LE TRISTE SORT DE ZHIDOVSK

Date	Événement
-500 ans	La Sorcière Noire s'enfuit dans les Dents de Shargun et se cache dans le Ventre.
-400 ans	La Sorcière Noire commence à exercer son influence sur la ville de Zhidovsk.
-350 ans	Le Givre Noir commence à rôder dans les Dents, attaquant les villageois qui s'approchent trop du Ventre.
-300 ans	La première jeune fille est sacrifiée au lac du Ventre.
-23 ans	Olav Pendestäg arrive à Zhidovsk.
-13 ans	Olav réalise le secret de la Sorcière Noire.
-3 ans	Le dernier sacrifice à la Sorcière Noire a lieu.
-2 ans et demi	Hanna installe le sanctuaire de Shallya à Zhidovsk.
-1 mois	Karl arrive à Zhidovsk et s'y terre, dormant chaque nuit dans un foyer différent.
-3 semaines	Les premiers disciples de Karl le rattrapent et la rumeur se répand qu'ils l'ont retrouvé.
-2 semaines	Les rêves de Karl deviennent plus intenses et il commence à emmener ses gardes du corps dans les bois pour explorer la zone sous les Dents. Les disciples de Karl continuent à affluer à Zhidovsk. Les premiers vampires, ceux qui ne lui veulent pas de mal, entrent à Zhidovsk. L'organe du Chaos commence à graviter autour du village et à répandre ses maladies.
-1 semaine	Karl disparaît dans les eaux du lac et ses gardes du corps sont massacrés par les créatures de la Sorcière Noire. Les cadavres sont emmenés par le courant et pourrissent. Le reste des vampires arrive en ville et commence à rechercher Karl. L'organe du Chaos descend dans le puits.
-4 jours	Tomorov, voyant sa ville sombrer dans la pestilence et la paranoïa, décide qu'il est temps d'en partir. Il peint son chien pour le faire ressembler au Givre Noir, le laisse errer et rencontre une dernière fois le père d'Anya pour le convaincre de la forcer à l'épouser.
-2 jours	Les elfes sylvains arrivent et passent les bois au peigne fin pour retrouver Karl.
0 jour	Les PJ arrivent en ville (ou la traversent simplement en se rendant aux Dents).
	Événement 1 : Le faux Givre
+1 jour	**Événement 2 : La battue**
	Événement 3 : Le conseil
+2 jours	**Événement 4 : Préparation en hâte de la fête**
	Événement 5 : L'arrivée des champions
+3 jours	**Événement 6 : Le festival des horreurs**
	Événement 7 : La triste fin d'Hanna
	Événement 8 : La purification

Des questions concernant sa présence à la porte du conseil des villageois, au festival ou à la « nomination » d'Anya. Il suppose que les PJ ne sont que des espions de la Sorcière Noire, venues extorquer ses informations, et il répond vaguement à toutes leurs questions tout en faisant constamment un curieux signe de main à l'aide de trois doigts dans leur direction.

Des questions qui incluent l'expression « Sorcière Noire » au lieu de « Celle Dont On Ne Parle pas », des affirmations suggérant que les PJ ont bravé bien des dangers pour arriver jusqu'ici ou des inquiétudes au sujet d'Anya. Olav hésite et fait son signe à trois doigts de manière moins énergique tandis qu'il leur parle. Il poursuit sur la même conversation avec un léger espoir, demandant plus de détails aux PJ et répondant à leurs questions par les siennes.

Des affirmations directes de leur haine de la Sorcière Noire ou du Givre Noir, de leurs inquiétudes vis-à-vis du Kislev ou de l'Empire ou de leur dégoût à l'égard des villageois, après les autres questions présentées ici. Olav reste bouche bée une minute entière avant de changer totalement de comportement : il passe du dédain froid ou de la curiosité hésitante à un ravissement comique. Il commence immédiatement à ramper aux pieds des PJ tout en les régalant du récit de sa traque de la Sorcière Noire durant les trois dernières décennies. Une fois qu'il a craché toutes les informations dont il disposait, il les traîne jusqu'à une échelle branlante où un objet unique attend chacun des PJ (il s'agit là d'une des étranges coïncidences qui laissent à penser que les dieux veillent réellement sur les gens : l'esprit malade d'Olav a deviné le nombre exact de « champions » qui arrivaient).

Si les PJ demandent à être menés au lac qui se trouve au-dessus du Ventre. Olav ne peut pas surmonter la crainte qu'il a ressentie la première fois où il a eu la preuve de l'existence de la Sorcière Noire il y a treize ans de cela, ni la honte d'avoir laissé sacrifier une des filles du village cette même nuit. Il refuse de guider les PJ jusqu'au lac mais leur indique le chemin : il leur suffit de se diriger vers l'est jusqu'à ce qu'ils arrivent au fleuve, puis d'en remonter le cours jusqu'à ce qu'ils trouvent la grotte. *« Simple comme bonjour, »* dit-il d'un air gêné.

Si les PJ découvrent Olav et lui demandent de les guider trop tôt, vous pouvez leur dire qu'il insiste pour qu'ils passent la nuit avec lui, jeûnant et méditant avant de leur indiquer le chemin tout simple qui mène au lac. Par conséquent, il les laisse partir juste au moment où la fête commence, et les PJ sont sûrs de vivre les événements chaotiques qui s'ensuivent.

L'histoire d'Olav

Olav commença sa retraite de manière très simple. Après avoir cherché pendant quelques mois d'autres caches aux trésors, il tomba sur un paquet de vieux parchemins parlant d'une créature appelée la Sorcière Noire. Ayant autrefois habité à Praag, il trouva son histoire particulièrement troublante et passa plusieurs saisons à harceler les érudits et à arpenter les collines du Kislev en quête de moines et d'anciens qui l'aient vue. Finalement, après bien des tribulations, il tomba sur une référence aux Dents de Shargun et l'histoire d'un vieux moine errant qui parlait *« d'une sombre dame dormant sous les eaux qui dorment sous les Dents qui dorment sous les cieux ».*

Il visita la ville de Zhidovsk tandis qu'il recherchait cet endroit. Sa première visite eut lieu par hasard le jour même de la grande fête, et il vit une jolie jeune fille qu'on escortait dans les bois. Plusieurs jours plus tard, tandis qu'il se promenait dans les bois au pied des Dents, il arriva aux eaux noires qui dissimulent le Ventre de la Sorcière Noire et vit un étrange serpent émerger de la surface, la robe de la fille entre les crocs.

Horrifié mais déterminé, il fit venir ici toutes ses possessions et commença à bâtir sa maison. Il passa dix ans à vivre en tant que commerçant tout en explorant les Dents, le village et les bois. Le brave ancien guerrier se voyait comme un chasseur de sorcières indépendant, un sauveur du Kislev. Quand la fête fut de nouveau organisée une décennie plus tard, Olav se cacha dans les bois autour du village et suivit le petit groupe qui escortait la victime du sacrifice jusqu'au lac du Ventre. Il les vit l'abandonner, ligotée à une bûche de l'autre côté du lac et il serra le poing sur sa fidèle




LES RELIQUES DES CHAMPIONS

Naturellement, les « reliques » ne sont autres que des armes, des armures, des livres, des lanternes et autres babioles aléatoires qu'Olav a ramassées pendant ses voyages. Et pourtant, chacune d'entre elles semble parfaitement adaptée au PJ qui la reçoit : le tueur de trolls nain reçoit une dent de troll en pendentif, le prêtre humain dévot se voit attribuer une sainte lanterne ornée du symbole de sa déesse, le chasseur elfe reçoit une flèche dont l'empennage est supposé provenir des ailes d'un griffon, etc. Chaque objet est accompagné de l'histoire de sa découverte par Olav, du rôle qu'il est censé jouer dans la bataille à venir et de la façon dont il reflète (de manière surprenante) les craintes, les espoirs et le passé cachés du personnage à qui il revient.

Les objets ont-ils vraiment un pouvoir ? C'est à vous de le dire. Peut-être que chacun d'entre eux gratifie son porteur d'un point de Destin qui ne peut être utilisé qu'à la conclusion de cette aventure ? À moins qu'ils ne donnent tous un indice lié au mystère du Ventre. Finalement, peut-être qu'ils ne sont rien de plus que ce qu'imaginent les PJ : des babioles inutiles.

hache, ses doigts se crispant et se décrispant sur le manche tandis qu'il rassemblait le courage de se précipiter jusqu'à la rive, de ramer jusqu'à l'autre bord et de sauver la belle jeune fille.

Mais ce courage lui manqua. Pendant qu'Olav observait la fille qui poussait des gémissements pitoyables, la nuit tomba et les eaux du lac du Ventre se mirent à onduler. Avec une effroyable lenteur, une belle femme émergea des eaux et s'avança à grandes enjambées, nue à l'exception de la boue qui s'accrochait à sa peau et des algues lacustres emmêlées dans sa chevelure. Elle s'avança vers la fille menottée dont les hurlements s'étaient curieusement interrompus et l'embrassa. Ensuite, déverrouillant ses menottes d'un simple geste, la femme du lac prit la jeune fille par la main, se retourna et l'entraîna dans les eaux. C'est à ce moment que l'esprit d'Olav lâcha, car le visage de la dame du lac n'était autre que celui de la fille sacrifiée dix ans auparavant. Ni le visage ni le corps de la fille n'avaient vieilli, mais ils semblaient néanmoins avoir subi quelque affreuse altération : ils étaient horribles, blancs et ridés comme les doigts de quelqu'un qui aurait passé trop de temps dans son bain. La victime la suivit néanmoins dans les eaux sans un bruit.

Depuis cette nuit d'il y dix ans, Olav n'est plus jamais sorti de chez lui quand il pouvait l'éviter et il ne s'aventure plus jamais dans les bois ni près des eaux qui cachent le Ventre. Il en a conclu que la Sorcière Noire devait être la créature que les villageois surnomment Celle Dont On Ne Parle Pas et sait qu'elle représente un terrible danger pour le Kislev. Il est certain que tous les villageois sont contrôlés par la Sorcière Noire et dès qu'il parle à qui que ce soit, il se protège grâce à un geste de la main qu'il croit efficace contre son regard délétère. Il pense aussi que le Givre Noir l'observe toujours depuis les bois, et il vit de petit gibier qu'il capture dans les clairières proches, se précipitant toujours pour vérifier ses pièges aux premières lueurs de l'aube, au moment où il croit que le Givre Noir ne peut pas sortir.

Pendant tout ce temps, il a lu et relu les parchemins qui l'ont guidé jusqu'ici. Il a fait le tour de toutes ses vieilleries et les a nettoyées et fouillées, découvrant parmi les tas d'antiquités plusieurs choses qu'il prend pour d'authentiques reliques. Il a mis de côté ces objets et les a conservés en attendant le jour où « Ceux Qui Devaient Arriver » frapperaient à sa porte. On ne parle pas de ces héros dans les histoires et les prophéties qui ont mené Olav jusqu'ici, mais son esprit dérangé l'a convaincu qu'ils existent. Comme il a découvert qu'il n'était pas capable de la vaincre, son imagination a créé l'image idéale de héros de jadis, semblables aux aventuriers des contes pour enfants et destinés selon lui à venir l'aider à la détruire. Cette illusion le place dans le rôle du vieux sage, l'ancien qui conseille et guide les braves et jeunes champions.

Mais les champions ne se sont pas montrés il y a trois ans, lorsqu'a eu lieu le dernier sacrifice, et Olav a commencé à perdre espoir. Mais maintenant que les PJ sont là, il a comme une nouvelle jeunesse (associée il est vrai à une bonne dose de démence...)

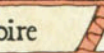
Événement 6 : Le festival des horreurs

Au matin du troisième jour, la fête de Celle Dont On Ne Parle Pas commence. La populace de la ville se rassemble au sud du village : les filles et les jeunes femmes se tiennent au milieu de la foule tandis que les hommes forment un cercle autour d'elles. Les hommes portent des paniers remplis de mottes de terre et de boue. Ils marchent à l'unisson, les femmes psalmodiant un ancien hymne d'apaisement tandis que les hommes prennent de la boue dans leurs paniers à la fin de chaque vers et se la jettent dessus, maculent les bâtiments en passant et salissent à peu près tout ce qu'ils croisent.

Une fois arrivés à la place du village, les villageois se séparent en deux lignes, selon leur sexe, et commencent à marcher en spirale autour du puits. Les femmes marchent dans le sens des aiguilles d'une montre en continuant à chanter tandis que les hommes s'en vont en sens inverse tout en jetant la boue directement sur elles. Chaque fois qu'une femme est touchée par la boue, elle s'avance et prend le panier de terre de l'homme qui l'a touchée. Ce faisant, elle cesse alors de chanter et c'est l'homme à qui elle a pris son panier qui reprend sa mélopée. Une fois que tous les paniers ont été échangés, les anciens du conseil font sortir la victime – généralement ligotée et bâillonnée – d'une des maisons les plus proches de la place et l'entraînent au milieu de la foule. On la fait marcher autour du cercle formé par les hommes, puis autour de celui des femmes, et finalement autour du puits, à l'intérieur des deux cercles. Finalement, on fait remonter un seau du puits et on la force à mettre la tête dedans pendant quelques instants, ce qui symbolise à la fois sa purification et sa future noyade dans le lac de Celle Dont On Ne Parle Pas.

Après cette étrange cérémonie de la boue et de l'eau, les gens des deux sexes échangent traditionnellement leurs places et la procession continue dans la partie nord de la ville, les femmes se trouvant à l'extérieur et jetant de la boue tandis que les hommes marchent à l'intérieur et chantent tout autour de la victime et des anciens du village. Une fois que le groupe est arrivé à l'extrémité nord de la ville, des hommes masqués (les jeunes ouvriers les plus robustes et les plus menaçants de la ville, armés des quelques armes que possèdent les villageois) prennent en charge la jeune victime et finissent de l'escorter jusqu'au lac.

Naturellement, c'est ainsi que les choses *devraient* se dérouler. Mais cette fois-ci, des événements encore plus étranges se produisent. En premier lieu, le sanctuaire de Shallya semble s'être effondré tôt dans la matinée. Deuxièmement, on ne trouve nulle part Piotr Tomorov, le membre du conseil qui semblait si pressé d'organiser la fête. Troisièmement, la place du village est jonchée des quelques cadavres de ceux qui sont récemment morts après le nettoyage de la veille et entourée de croisés pathétiques et désespérés qui voient dans la fête un empiétement sur leur droit de vénérer l'Enfant de la façon qui leur convient le mieux (dans ce cas, en s'étendant à terre et en mourant lentement...) Ils interrompent la procession en lui barrant le passage, en criant des insultes, en poussant des hommes et des femmes hors de leurs files, etc. Quatrièmement, ce qui est sans doute le plus important, quand le seau remonte pour qu'on y plonge la victime, il n'est pas vide. Il contient l'organe du Chaos qui résidait autrefois dans le corps de Tobias et qui a provoqué les épidémies en ville. La créature, surprise d'être brusquement exposée à la lumière grise de l'aube et exaspérée d'avoir été écartée de l'endroit qu'elle croit le plus proche de Karl, se déchaîne, tuant un bon nombre des membres du conseil qui se trouvent dans les environs. Le pire, c'est que le visage de Tobias émerge parfois de la masse de chair, hurlant sous l'effet de la douleur et de la confusion tandis que les tumeurs qui forment son corps poussent, explosent, sont réabsorbées et se reforment sans fin.




Les villageois réagissent avec toute l'horreur et la confusion qu'on est en droit d'attendre, se piétinant les uns les autres dans la panique et pensant que la fin des temps est assurément venue. Anya, la victime, trébuche çà et là en s'efforçant désespérément d'échapper à son sort. Quand elle aperçoit les PJ, elle voit en eux les sympathiques étrangers qui pourraient la sauver des villageois haineux ainsi que les guerriers compétents capables de la défendre contre l'organe du Chaos. Par conséquent, elle court dans leur direction au moment où ses escorteurs masqués arrivent du nord du village en courant pour voir ce qui se passe.

Les PJ sont susceptibles d'attaquer l'organe du Chaos pour la simple raison qu'une partie de cette chose ressemble à Tobias. S'ils ne s'en prennent pas à lui et s'ils se trouvent dans les parages, l'organe du Chaos les isole et rampe à l'attaque, assaillant tous les villageois qui se mettent en travers de son chemin à l'aide de ses pseudopodes qui poussent aléatoirement. Pendant ce temps, les PJ, étant des étrangers armés qui se sont probablement regroupés autour d'Anya, sont considérés comme interférant avec la fête par les gardes masqués qui approchent. La foule leur dissimule l'organe du Chaos et ils se précipitent dans la mêlée pour en découdre avec les PJ et s'emparer d'Anya.

La fête n'est pas le seul événement notable. Tandis qu'elle commence, les vampires et les elfes sylvains se rapprochent du lac du Ventre, empiétant sur le territoire de la Sorcière Noire. Le Givre Noir effectue quelques attaques contre les deux groupes mais il est repoussé, d'abord par les sbires morts-vivants des vampires, puis par les flèches acérées des archers elfes. Troublée et ayant reçu l'ordre de sa maîtresse de gérer cette intrusion, la bête fait ce qu'elle a l'habitude de faire : elle se rend au village et rôde dans les rues. Par conséquent, dès que l'organe du Chaos émerge du puits et commence à massacrer les filles et les garçons, un énorme chien apparaît, avec sa fourrure noire pleine de morceaux de glace et ses yeux verts et luisants. Ironiquement, il tient dans son immense mâchoire le chien de Tomorov, comme pour signifier que le véritable démon que la ville doit craindre est enfin arrivé. Il laisse tomber le cadavre du chien et bondit dans la foule, tuant tous ceux qu'il croise sans distinction. Une fois qu'il voit Anya, la victime ornée de fleurs, il se focalise instantanément sur elle.

Par conséquent, les PJ doivent gérer le Givre Noir, l'organe du Chaos, une centaine de villageois paniqués, plusieurs dizaines de cultistes contaminés, déboussolés et déments ainsi que quelques gardes masqués bien intentionnés mais plutôt obtus. Au mieux, tout jet de combat subit un malus de -10 à cause de la confusion, des cadavres et de la boue que les villageois ont jetée un peu partout. Au pire, les PJ pourraient se retrouver submergés par tous ces combattants qui convergent vers eux en même temps.

Escorteurs masqués (4)

Bûcheron

Ces hommes masqués ne font qu'obéir aux ordres. Ils exécutent leur mission avec une obéissance aveugle.

Points de Folie: 2

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	27	49 (4)	41 (4)	32	29	22	32

Compétences : Alphabet secret (rôdeur) (Int), Braconnage (Ag), Commérage (Soc), Connaissances générales (Kislev) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Langage secret (langage des rôdeurs) (Int), Langue (kislevarin) (Int), Perception (Int)

Talents : Acuité visuelle, Camouflage rural, Maîtrise (armes lourdes), Résistance accrue, Résistance aux maladies

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement** : 4 ; **Points de Blessures :** 13

Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)

Armes : bâton (1d10+2 ; assommante, défensive)

Dotations

Ces rudes gaillards portent des masques qui dissimulent leurs traits.

Événement 7 : La triste fin d'Hanna

Au milieu de la fête, un **test de Perception Assez difficile (-10)** permet aux PJ de remarquer que le toit du sanctuaire de Shallya semble s'être effondré et que les murs s'affaissent. Cet événement est également un épisode idéal pour impliquer un personnage un peu lâche qui fuit la confusion de la foule au moment où la fête se transforme en une mêlée de monstres et d'hommes. Quelle que soit la façon dont ils y arrivent, les PJ qui vont enquêter trouvent le temple en pagaille. Le toit s'est effondré comme si quelqu'un avait soumis la poutre maîtresse à une pression trop importante. En entrant, ils sont les témoins d'un spectacle à la fois macabre et comique. Hanna, accablée par le sacrifice d'Anya à la Sorcière Noire et pensant qu'elle a trahi la ville où elle s'était installée, a tenté de se suicider. Elle s'est mise debout sur l'autel et a noué une solide corde (reconnaissable comme provenant de la boutique de Tomorov) à la poutre horizontale du sanctuaire. Elle est apparemment restée suspendue pendant quelques secondes avant que son poids et ses gesticulations n'aient raison de la poutre qui a laissé s'affaisser le toit du sanctuaire. Hanna a atterri sur l'autel en se brisant une jambe, ce qui a provoqué une grave hémorragie interne. Elle a connu une agonie atroce et solitaire, qui a bien duré quinze minutes, étendue sur le sol du temple. Ses appels à l'aide ont été étouffés par les chants de la fête, au-dehors.

Plus important encore, Hanna a laissé une note (voir **Aide de jeu 33**).

Événement 8 : La purification

Que quelqu'un ait découvert le corps de Hanna et la note ou pas, la fin est proche. Le commandant des cavaliers ailés de Praag a reçu le message qu'Hanna lui avait envoyé au sujet de l'étrange comportement du village il y a des semaines : voyant là une chance de donner l'occasion à ses jeunes soldats inexpérimentés de sortir leurs épées, il a décidé que le village devait être purifié – pour le bien du Kislev, bien sûr. La directrice d'un petit sanctuaire shalléen de la ville, qui a aussi reçu un exemplaire de la note, a prié le commandant d'épargner la vie des villageois mais a été emprisonnée pour la peine. Les cavaliers ailés ont chevauché presque une semaine durant et ont été bercés tout ce temps par les récits de la déchéance ignoble des villageois qui servent gratuitement les dieux du Chaos et se vautrent dans le sang et la corruption. Bien que le village ait l'air normal et paisible, on leur a dit qu'ils devaient ignorer ce que leur disaient leurs yeux et se fier à leur cœur, passant chaque villageois au fil de l'épée et incendiant chaque maison.

Étant donné ce qu'ils voient en arrivant, ils peuvent s'en tenir au témoignage de leurs yeux.

Il y a des cadavres partout. Des villageois et des croisés courent en hurlant. Un énorme chien noir, de toute évidence issu des profondeurs des Désolations du Chaos, est couché au milieu de la place du village, la mâchoire refermée sur la gorge d'une belle jeune fille. Une étrange masse de chair, d'os et de poils, de toute évidence un démon du Chaos, rampe à terre. D'étranges hommes masqués sont étendus çà et là, se vidant de leur sang. Et un groupe de guerriers mal assortis se tient au milieu de la scène.

Sans hésitation, les cavaliers ailés passent à l'attaque. Ils ne poursuivent pas immédiatement ceux qui s'enfuient, se concentrant







DORMIR, RÊVER PEUT-ÊTRE...

Si les PJ ont découvert le triptyque de Lanfranchi au **Chapitre VII** mais n'ont pas encore découvert les mots de pouvoir nehekharéens, vous voudrez peut-être leur donner un dernier indice avant le dernier jour de la campagne. Durant la nuit, un des personnages qui a cherché Madame Yaga à Talagaad fait un rêve.

Tu te retrouves dans un endroit sombre mais étrangement familier. C'est la butte de l'augure, Madame Yaga, à qui tu as rendu visite à Talagaad. Yaga est dissimulée par les ombres, à peine visible, mais sa voix grinçante est caractéristique:
« Vous êtes tout près maintenant. Comprenez bien que parfois, il faut être semblable à votre ennemie pour la vaincre. Les nombres détiennent un grand pouvoir. N'oubliez pas les armes dont vous disposez déjà. »

Vous pouvez permettre au rêveur de poser à Yaga quelques questions simples si les joueurs ont vraiment du mal, mais ses réponses doivent rester brèves et mystérieuses.



plutôt sur la destruction du village et piétinant les nombreux malheureux croisés qui ne peuvent pas rassembler assez d'énergie pour se relever. Par la suite, les vampires qui sont encore en ville entendent le vacarme et peuvent envoyer leurs sbires dans la mêlée, mais étant donné le moment où a lieu l'attaque, ils n'interviendront pas en personne. Ce choc des armes est le signal pour les PJ de sortir de là et, en supposant qu'ils aient rencontré Olav, de se diriger vers le lac et d'en finir avec cette série de terribles mésaventures!

Les cavaliers ailés de l'apocalypse (30)

Cavaliers ailés gospodars, hommes, ex-Éclaireurs

Ces lugubres cavaliers ont reçu l'ordre de détruire Zhidovsk et tous ceux qui y habitent.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52	40	48 (4)	39 (3)	31 (41)	41	40	33

Compétences: Commérage (Soc), Connaissances académiques (stratégie/tactique) (Int), Connaissances générales (Kislev) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Équitation (Ag +10), Esquive (Ag), Fouille (Int), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (kislevarin) (Int), Orientation (Int +10), Perception (Int +10), Résistance à l'alcool (E +10), Soins des animaux (Int), Survie (Int +10)

Talents: Coups puissants, Dur à cuire, Maîtrise (armes de cavalerie, armes paralysantes), Sang-froid, Sens de l'orientation

Combat

Attaques: 2; **Mouvement:** 3 (4); **Points de Blessures:** 16

Armure (lourde): armure de plaques complète (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)

Armes: arme à une main (cimeterre) (1d10+5), lance de cavalerie (1d10+6 ; épuisante, percutante, rapide), bouclier (1d10+3 ; défensive, spéciale)

Après la bataille

Après tout ce temps, si les PJ ne savent toujours pas où se trouve Karl, on peut leur donner plusieurs indices. Quand l'organe du Chaos meurt, le visage de Tobias peut émerger de sa chair en disant: « *L'Enfant... L'Enfant est dans les eaux...* » Sinon, Olav peut finalement émerger de sa maison, désigner les PJ et annoncer: « *Vous! C'est vous, enfin, les champions que j'attendais! Vous devez partir au nord vers les Dents et trouver le lac du Ventre. Elle est là! Et il tète son sein noir!* » Il est alors immédiatement piétiné et tué par un cavalier ailé. Un Givre Noir blessé peut battre en retraite vers le lac sous les Dents, plongeant au moment où les PJ sont sur ses talons. Finalement, les cavaliers ailés peuvent poursuivre les PJ, les cerner et finir par les pousser vers les bois du nord. Encerclés et sans espoir, les PJ fuient dans la forêt et tombent sur le lac au même moment que les elfes sylvains.

RÉCOMPENSES

Les personnages joueurs devraient gagner environ 250 points d'expérience à la conclusion de cette aventure, plus 50 environ s'ils ont bien interprété leur rôle.

Action	XP
Interpréter avec brio les entretiens avec les villageois et le chien	10
Interroger les adeptes de l'Enfant sur la place du village	10
Interroger les villageois à la *Tétine de Taal*	10
Impressionner Valin	15
Interroger Tomorov	15
Découvrir que le puits est la source des maladies	25
Interroger Hanna	10
Accepter le rôle de « champions » d'Olav	40
Explorer le campement des vampires	20
Découvrir le cadavre et la note de Hanna	10
Tenter de sauver Anya	50
Affronter l'organe du Chaos, le Givre Noir et la meute	50 chacun
Déguerpir de la ville	25





LE VENTRE DE LA SORCIÈRE NOIRE

« Un lac noir ! Une femme dans un lac noir ! Prenez garde ! Prenez garde ! »

— **Une démente à Altdorf**

Chapitre IX



La fin est proche. Après avoir traversé l'Empire dans toute sa largeur, affronté des vampires terrifiants, vaincu d'odieuses abominations du Chaos et déjoué des complots et des intrigues funestes, les personnages se rapprochent de la fin de la longue route des *Mille Trônes*. Ce chapitre final amène les PJ à la conclusion de l'aventure et à la confrontation avec l'ignoble Sorcière Noire terrée dans son repaire humide.

Contexte de l'aventure

Pendant de nombreux mois, la Sorcière Noire a orchestré les événements afin de pouvoir achever le rituel qui liera son essence dans le corps de l'hôte qu'elle s'est choisie et libérera son esprit des vestiges putréfiés de son ancien corps en décomposition. Elle a envahi les rêves du jeune Karl, l'appelant à elle à des centaines de kilomètres de distance, l'attirant par des promesses d'amour, de bien-être et d'une vie normale. Elle a manipulé la prophétie des vampires et convaincu ces morts-vivants que l'Âge des Mille Trônes est sur le point de débuter. Chaque participant à son plan est arrivé, est descendu dans les eaux fétides de son « ventre » et s'est perdu dans les tunnels caverneux de son repaire. La Sorcière Noire attend dans le tréfonds de ces boyaux que Karl arrive, qui erre lui aussi dans ces couloirs de la folie en quête de celle qu'il croit être sa mère. Bientôt, il finira par la trouver et alors sa personnalité sera entièrement détruite par la Sorcière Noire qui évidera son âme sous la noirceur aiguë de son essence. Alors, et alors seulement, la Sorcière Noire permettra aux vampires de pénétrer dans les confins de ses tunnels humides et boira leur sang pour devenir semblable à un dieu.

Trame de l'aventure

Cette aventure est une exploration de donjon. Les personnages pénètrent dans le repaire de la Sorcière Noire et doivent faire face à ses serviteurs ainsi qu'aux autres factions impliquées dans cette intrigue, tout en fouillant les tunnels détrempés à la recherche de Karl. Cela commence avec les personnages s'approchant d'un lac d'eau noire alimentée par la fonte des neiges des montagnes qui dominent le paysage. Les PJ remarquent une petite barque de l'autre côté du lac, amarrée à l'entrée d'une fissure qui s'enfonce dans les ténèbres. À l'intérieur de cette crevasse se trouvent les elfes sylvains qui sont venus pour tuer Karl et mettre fin à la menace qu'il représente, mais ils sont dans une impasse, incapables de trouver l'entrée du repaire. Les PJ peuvent s'occuper des elfes ou réussir à comprendre que l'entrée n'est pas si évidente et qu'elle se trouve sous les eaux noires. Qu'ils forgent ou non une troisième, et peut-être dernière, alliance avec les elfes, les PJ finissent par trouver l'entrée du Ventre et doivent braver les eaux immondes et affronter les horribles habitants qui en protègent l'entrée, sans parler des nurglings qui nagent dans ce bourbier.

Les personnages trouvent enfin la membrane qui retient les eaux et se frayent un passage dans les cavernes de la Sorcière Noire. Confrontés à un véritable dédale de tunnels tortueux et de salles, les personnages doivent trouver l'entrée donnant accès au sanctuaire secret, ainsi que les clés permettant de franchir cette entrée. Ces explorations sont loin d'être aisées, car les tunnels hébergent également des vampires eux aussi en quête des clés, sans parler de Ruprecht et de ses sbires, des créatures de la Sorcière Noire, et d'autres monstruosités affamées de chair tiède et encore vivante.

Avec de la chance ou du talent, les PJ réussissent peut-être à atteindre le sanctuaire secret, où ils affrontent la Sorcière Noire et mettent fin à son complot maléfique. Ils affrontent ici ses ultimes gardiens et doivent trouver le moyen de détruire son essence, épargnant au monde l'horreur de se voir conquérir par la Sorcière Noire.

Accroches de l'aventure

Si les personnages sont arrivés jusque-là, ils n'auront pas besoin d'être beaucoup poussés pour mener cette campagne à son terme. Ils savent quels sont les enjeux et devraient réaliser que Karl ne doit pas rejoindre sa « mère ». Les indices récoltés lors des événements à Zhidovsk sont le meilleur moyen de faire passer les personnages du **Chapitre VIII** au **Chapitre IX**. Comme les MJ vétérans le savent, les joueurs peuvent parfois passer à côté de choses évidentes. Vous pourrez donc utiliser l'une des accroches suivantes si les PJ sont dans le flou.

Si Anya a survécu au festival des horreurs, elle se propose de guider les personnages jusqu'au Ventre, sachant que des choses étranges se produisent là-bas.



Les personnages peuvent traquer une goule qui avait cherché à se faire un repas d'une victime malheureuse du festival des horreurs. Elle s'enfuit vers le Ventre dans l'espoir insensé que sa maîtresse pourra la sauver des épées vengeresses des héros.

Durant le combat, un des personnages remarque un elfe sylvestre qui s'éloigne vers le nord en secouant la tête. L'elfe parcourt une certaine distance puis est assailli par une meute de goules affamée qui le déchiquette sur les rives du lac noir.

En supposant que les PJ réussissent à convaincre les cavaliers ailés de ne pas les tuer (bonne chance!), il s'avère qu'un des cavaliers est justement originaire de ce village. Bien que cela le navre de devoir tuer ses vieux amis et sa famille, il sait que c'est son devoir. Il parle aux PJ du lac noir et leur raconte qu'enfant il a vu le Givre Noir émerger de ses eaux. Il indique le chemin aux personnages mais son courage, bien qu'impressionnant, ne suffit pas pour qu'il accepte de retourner dans ce lieu maudit.

Une course contre le temps

À partir du moment où les cavaliers ailés nettoient le village de Zhidovsk, les PJ ont neuf heures pour quitter le village, traverser la forêt déserte, trouver le Ventre, se frayer un chemin dans ses tunnels et détruire la Sorcière Noire. À mesure que le sable s'écoule dans le sablier, certains événements se produisent comme l'indique la **Table 9–1**.

La corruption grandissante

La corruption du Chaos règne dans le Ventre de la Sorcière Noire et les choses ne font qu'empirer à mesure qu'elle est en passe d'achever son rituel, sans parler de l'odieuse présence de Ruprecht. L'air est chargé de changement et a un effet insidieux sur ceux qui restent trop longtemps ici. À l'extérieur, les pierres autour de la mare ont tendance à détaler quand on ne les regarde pas directement, et les nuages tournoient et tourbillonnent dans le ciel. Les eaux sombres miroitent de couleurs impossibles qui changent selon la lumière. L'endroit est un bastion du Chaos, et sa malfaisance pollue la terre alentour.

Sens de la magie

Les personnages qui réussissent un **test de Sens de la magie** perçoivent que la zone grouille d'asticots vert fluo surmontés de petits visages humains. À la différence d'asticots normaux, en plus de leur couleur bien sûr, ils rampent sur de minuscules mains humaines qui agrippent le sol cendreux autour des eaux saumâtres. Lorsqu'on les écrase du pied, ils produisent un pop audible et leurs entrailles d'un bleu électrique giclent dans toutes les directions.

À l'intérieur du Ventre, les choses sont encore pires. Chaque fois qu'un personnage effectue un test de Sens de la magie, il doit immédiatement réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (-10)** ou gagnez un point de Folie: ce personnage voit que les murs, le sol et le plafond sont faits de chair boursouflée infestée de crustacés à la carapace de chitine verte. Des cils pâles ondulent dans l'air immobile, tandis que d'étranges vers d'un brun lépreux grouillent et creusent les parois de chair. De temps à un autre, un visage dément se presse contre la paroi de « peau », la bouche grande ouverte en un hurlement silencieux, déchirant l'épiderme dans une giclée d'humeur ocre avant de disparaître à nouveau dans les profondeurs du mur.

Jets d'incantation

L'endroit est à l'évidence imprégné de *Dhar*, l'énergie de la magie noire. Tous les jets d'incantation effectués à l'extérieur du Ventre, comme dans la crevasse ou sur les rives du lac, gagnent un dé de Chaos. Rappelez-vous, un dé de Chaos est lancé avec le jet d'incantation, mais ne compte pas dans le calcul du jet d'incantation et est seulement pris en considération pour déterminer la Malédiction de Tzeentch. À l'intérieur du Ventre, l'influence du Chaos est encore plus prononcée. Tous les jets d'incantation s'accompagnent de deux dés de Chaos!

Mutations

Tant que les personnages n'ingèrent rien pendant qu'ils se trouvent dans ou autour du Ventre et qu'ils n'ont pas de blessures ouvertes, tout va bien. Mais le pouvoir du Chaos est insidieux et il se fraye un chemin chez les personnages par tous les moyens possibles. À chaque heure passée dans le Ventre, les personnages doivent réussir un **test d'Endurance**. En cas d'échec, le personnage est affligé d'une

TABLE 9-1 : CHRONOLOGIE

Temps	Événement
9 heures restantes	Les cavaliers ailés fondent sur Zhidovsk, massacrent les croisés, les goules et les villageois dans une spectaculaire démonstration de violence.
8 heures restantes	Karl trouve le Ventre et plonge dans les eaux saumâtres. Un instant plus tard, il grimpe à travers la membrane et s'engage dans les tunnels.
8–7 heures restantes	Les vampires commencent à arriver au lac. Les représentants des cinq lignées examinent l'endroit et parviennent à la conclusion que l'entrée doit se trouver sous la surface. Ils descendent dans l'eau, trouvent la membrane et entrent dans les tunnels.
7 heures restantes	Ruprecht et ses alliés mutants trouvent l'endroit. Après que les anguilles aient tué plusieurs de ses serviteurs, il invoque une nuée de nurglings afin qu'ils s'occupent de ces gêneuses. Puis ses alliés et lui se mettent à l'eau et entrent dans les cavernes.
6 heures restantes	Les elfes sylvains trouvent la crevasse.
5 heures restantes	les PJ arrivent vraisemblablement.
4 et demi restantes	Karl trouve le sanctuaire secret.
4 heures restantes	La Sorcière Noire prend possession du garçon.
3–1 restantes	Les vampires trouvent leur route jusqu'au sanctuaire secret à trente minutes d'intervalle dans l'ordre suivant: les strigoi et le Dragon de Sang, les Von Carstein, les lahmianes et enfin les nécrarques.
1 heure restante	Ruprecht récupère la troisième et dernière clé et arrive pour assister au rituel.
0 heure restante	la Sorcière Noire achève le rituel, et le monde entame sa lente descente en enfer!

mutation. Tant qu'ils sont dans ces lieux, à chaque fois qu'un personnage mange ou boit quelque chose ou qu'il perd au moins un point de Blessures ou subit un coup critique, il doit également réussir un **test d'Endurance** ou contracter une corruption malsaine. Le *WJDR* comporte une table des mutations chaotiques à la page 227 et le *Bestiaire du Vieux Monde* à la page 82, mais pour un choix plus vaste et des options plus riches, vous pouvez consulter les pages 30-31 du *Tome de la Corruption*. Si vous possédez le *Tome de la Corruption*, utilisez les tables générales, car les Sombres Puissances observent toutes le Ventre avec le plus grand intérêt.

PAR MONTS ET PAR BOIS

En supposant que les PJ savent vers où se diriger, le voyage jusqu'au Ventre est relativement calme et ne demande que quatre bonnes heures de marche, ou deux heures et demi si les personnages courent sur toute la distance, ce qui leur imposera à l'arrivée au lac un **test d'Endurance** et, en cas d'échec, un malus de –10 à tous les tests de Capacité de Combat, Capacité de Tir, Force, Endurance et Agilité, pour une durée de dix minutes. Les chevaux sont inutiles car les bois deviennent de plus en plus denses au fur et à mesure de la progression et le sol est trop accidenté. À chaque heure de voyage, effectuez un jet sur la **Table 9-2 : Bizarrerie aléatoire** pour voir quel événement étrange se produit. Relancez ou ignorez les résultats déjà obtenus. Si vous vous sentez d'humeur cruelle, lors des événements les plus étranges imposez aux joueurs un **test de Force Mentale** sous peine de gagner un point de Folie.

Vous pourriez avoir la tentation de peupler les bois de toutes sortes d'horribles créatures. Bien qu'un combat avec quelques monstres puisse être amusant, les personnages ont besoin d'être aussi frais que possible pour affronter les profondeurs du lac noir. Nous vous conseillons de ne pas céder à cette envie et de garder ces combats supplémentaires pour le long retour des personnages chez eux à l'issue de la campagne.

Aux portes de l'enfer

Finalement les PJ arrivent à un endroit où le sol monte en pente raide. D'énormes rochers couverts de fientes et de mousse émergent du sol boueux. Les Dents se dressent devant les personnages et il sera bientôt impossible de continuer à progresser sans devoir escalader. Quelques pas plus loin, les personnages découvrent un lac couvert d'une couche d'algues vertes égaillée de cadavres de mouches. Les personnages réussissant un **test de Perception Facile (+20)** remarquent que la couche d'algue est ouverte par endroits et révèle au-dessous des eaux noires. Mais ce qui est plus intéressant, du moins pour l'instant, c'est la crevasse sombre qui s'ouvre dans la paroi rocheuse des Dents de l'autre côté de ce lac, et la petite barque qui y est amarrée.

Tandis que les personnages commencent à examiner les lieux, ils peuvent effectuer des **tests de Perception** pour percevoir des bruits de voix étouffés en provenance de la crevasse. Les personnages obtenant au moins deux degrés de réussite peuvent dire que ces voix se disputent en eltharin, la langue elfique. Tout personnage qui a au moins cinq points de Folie est persuadé que la crevasse est en train de lui parler. Il devra donc agir en conséquence, mais il sera possible de le convaincre que ces bruits proviennent de personnes et non de la crevasse elle-même. Un **test de Pistage** révèle la présence d'empreintes de pas dans la boue qui mènent à ces trouées dans la couche d'algues. Enfin, un **test de Fouille** permet de trouver sur la berge un symbole étrange dessiné avec des excréments. Les personnages possédant la compétence **Connaissances académiques (démonologie)** reconnaissent immédiatement un symbole de Nurgle.

TABLE 9-2 : BIZARRERIE ALÉATOIRE

Jet	Résultat
01–10	*Bouse géante !* Les personnages passent devant un tas de crottin qui défie l'imagination. Le tas fait six mètres de haut, c'est comme si toutes les créatures à des lieux à la ronde étaient venues faire leurs besoins ici.
11–20	*Rire sinistre:* un mugissement étrange, ressemblant à un rire, résonne entre les arbres.
21–30	*Éclair rouge:* un éclair rouge zèbre le ciel et frappe un arbre, qui explose en mille morceaux sous l'impact. Les PJ constatent que le tronc éventré grouille d'asticots sanglants.
31–40	*Tête de cochon:* la tête pourrissante d'un cochon est fichée au bout d'une pique. Ses yeux pendouillent au milieu des chairs putréfiées et une humeur pâle suinte de sa langue raide.
41–50	*Secousses:* le sol tremble un instant sous les pieds, puis le calme revient.
51–60	*Retour en arrière:* tout se fige, et les personnages disparaissent pour réapparaître au hasard 1d10 mètres en arrière. Ils ne réapparaissent pas dans des objets solides.
61–70	*Poussée en avant:* le monde s'accélère un instant, et les personnages se déplacent au double de leur vitesse pendant une minute. Quand l'effet prend fin, ils découvrent avec horreur qu'ils ont tous vieilli de 1d10 ans.
71–80	*Pluie de grenouilles:* le tonnerre gronde sur les sommets et 1d10+3 secondes plus tard, une pluie de grenouilles tombe des nuages gris. Les grenouilles explosent en s'écrasant au sol ; ce n'est pas dangereux, mais assez dégoûtant.
81–90	*Des bouts d'elfe:* des morceaux de corps sont disséminés sur le sol. Les PJ savent qu'il s'agit du corps d'un elfe parce que ses oreilles pointues sont clouées sur un arbre proche.
91–00	*rien:* rien ne se passe. Utilisez ce temps pour sourire aux joueurs d'un air entendu. Lancez quelques dés derrière le paravent, puis demandez à un des joueurs quel est son score en Sociabilité. Peu importe sa réponse, laissez échapper un petit rire et écrivez sur un bout de papier « *le jambon aime la sauce* » et donnez-le au joueur. Puis ignorez toutes les questions qu'il vous posera sur la signification de cette phrase énigmatique.

De vieux amis

Les elfes sylvains, que les PJ ont rencontrés à plusieurs reprises au cours des derniers mois, sont déterminés à en finir avec Karl. La menace qu'il représente est trop grave, et rien ne pourra les dissuader. Ils sont arrivés au Ventre peu de temps après Ruprecht. Ils savent qu'ils sont au bon endroit – « *Ne pouvez-vous sentir la corruption qui règne ici, humains ?* » - mais n'ont pas encore trouvé



l'entrée. Ils ont suivi la piste la plus évidente et se sont dirigés vers la crevasse. Ils se sentent un peu penaud et ont fini par penser que l'entrée pourrait bien se trouver sous leurs pieds.

Pour chaque round où les PJ s'attardent autour du bassin, accordez un **test de Perception** aux elfes sylvains pour remarquer leur présence. Dès qu'ils les ont repérés, ils se rassemblent à l'entrée de la crevasse et fixent les personnages de leurs regards durs et sévères. Si Lorinoc a survécu à la conclusion du **Chapitre VI : les Hérauts d'une Aube Nouvelle**, il est là et n'a pas l'air réjoui. Sinon, il n'y a ici que des gardiens tribaux.

Lorinoc ayant déjà manqué Karl par deux fois, il est au bord de la crise de nerfs, et son état est encore exacerbé par les effets corrupteurs du lieu. Son sang-froid elfique est dépassé et, à tort ou à raison, il accuse les PJ. Lorinoc est tout sauf poli, et à moins que les PJ ne commencent à parler et/ou ne réussissent **un test de Charisme Difficile (–20)**, Lorinoc ordonne à ses hommes d'attaquer. Là, les choses deviennent intéressantes. Les gardiens tribaux ne sont pas très enthousiastes à l'idée d'affronter les personnages avec qui ils n'ont aucun conflit. Bien qu'ils admettent que les personnages ont peut-être une responsabilité dans l'échec de l'assassinat de Karl, ils sont conscients qu'il ne s'agit au mieux que d'une intervention accidentelle. Leurs échecs sont dus à la volonté des dieux et peut-être que Karl a survécu pour une bonne raison. Lorinoc doit donc réussir un **test de Commandement** pour que ses guerriers attaquent les personnages. S'il échoue à son test, il hurle de rage et attaque seul les PJ, tandis que le reste des elfes monte en silence dans la barque, regagnent la berge et disparaissent dans la forêt.

Si toutefois les PJ sont prompts à désamorcer la situation, Lorinoc contrôle sa rage et accepte de discuter. Lorinoc soupçonne les PJ d'être là pour les mêmes raisons que lui et ses guerriers, mais il n'a pas confiance car il croit que les PJ sont toujours les dupes de Karl. Les personnages devraient donc lui raconter pourquoi ils sont là et quelles sont leurs intentions. Dans tous les cas, les personnages doivent réussir un autre **test de Charisme**. La difficulté du test dépend de leurs raisons, comme cela est précisé ci-dessous.

Raison	Difficulté
Les PJ sont là pour tuer Karl	Facile (+20)
Les PJ sont là pour éliminer Ruprecht/la Sorcière Noire	Assez facile (+10)
Les PJ sont là pour éliminer les vampires	Moyenne (+0)
Les PJ sont là pour sauver Karl	Assez difficile (-10)
Les PJ sont là pour tuer les elfes !	Impossible (qu'est-ce que vous croyez !)

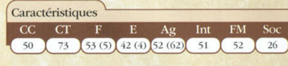
Que les PJ réussissent ou non le **test de Charisme**, Lorinoc les laissent continuer. Un personnage qui réussit le test de deux degrés ou plus – ou un personnage qui le rate complètement – se retrouve avec un Lorinoc qui propose de les accompagner pour la fin de leur long voyage. Dans le cas d'un succès au test, Lorinoc et ses elfes les aident au mieux de leurs capacités, mais dans le cas d'un échec au test, Lorinoc a l'intention de se débarrasser des PJ au moment le plus avantageux, moment qui se présentera quand les personnages auront réuni les trois clés. Sinon, Lorinoc dit aux personnages, *« Je vous laisse une heure. Si vous n'êtes pas revenus d'ici une heure, nous pénétrerons à notre tour dans ce lieu maudit et je jure sur les épées de mes ancêtres que quand nous en aurons fini il n'y aura plus ici âme qui vive ! »*

Lorinoc

Vétéran elfe sylvestre, ex-Gardien tribal, ex-Chasseur

Lorinoc a déjà été décrit dans des chapitres précédents. Ses caractéristiques, légèrement revues à la hausse pour refléter sa plus grande expérience, sont données ci-dessous pour plus de facilité.

Points de Folie : 4



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50	73	53 (5)	42 (4)	52 (62)	51	52	26

Compétences : Alphabet secret (rôdeur) (Int), Commérage (Soc), Connaissances générales (elfes, Empire) (Int), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag +10), Escalade (F), Esquive (Ag +10), Fouille (Int), Intimidation (F), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (eltharin, reikspiel) (Int), Natation (F), Perception (Int +20), Pistage (Int +10), Soins (Int), Survie (Int +10)
Talents : Acuité visuelle, Camouflage rural, Coups puissants, Dur à cuire, Force accrue, Guerrier né, Intelligent, Maîtrise (arcs longs), Rechargement rapide, Réflexes éclairs, Tir en puissance, Tireur d'élite
Traits : Vision nocturne

Combat

Attaques : 2 ; **Points de Destin :** 1 ; **Mouvement :** 5 ; **Points de Blessures :** 17
Armure (moyenne) : armure de cuir complète et casque (tête 3, bras 1, corps 1, jambes 1)
Armes : arc elfique avec 10 flèches (1d10+4 ; portée 36/72 ; rechargement gratuit ; perforante), arme à une main (épée) (1d10+6), dague (1d10+3)

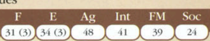
Dotations

Lorinoc porte une veste de cuir dans des tons gris et verts qui se fondent avec son environnement. Une cape vert sombre tenue par un fermoir en argent tombe sur ses épaules. Une petite bourse à sa ceinture contient un nécessaire antipoison.

Gardiens tribaux (4)

Gardiens tribaux elfes sylvains

Ces elfes sylvains silencieux obéissent à Lorinoc mais commencent à douter de sa santé mentale.



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	54	31 (3)	34 (3)	48	41	39	24

Compétences : Connaissances générales (elfes) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Esquive (Ag), Fouille (Int), Langue (eltharin, reikspiel) (Int), Perception (Int), Pistage (Int), Survie (Int)
Talents : Acuité visuelle, Intelligent, Maîtrise (arcs longs), Rechargement rapide, Tireur d'élite, Vision nocturne

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 5 ; **Points de Blessures :** 12
Armure (légère) : veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes : arc elfique avec 10 flèches (1d10+3 ; portée 36/72 ; rechargement demi-action ; perforante), arme à une main (épée) (1d10+3), dague (1d10)

Dotations

Les gardiens tribaux portent des vestes de cuir sous leurs capes vert sombre. Ils portent une épée et une dague effilée au côté et un carquois rempli de flèches dans le dos.





Donc... la porte de devant?

Fouiller la crevasse qui s'ouvre sur la rive opposée ne révèle rien, à part une pile de vieux ossements et d'impressionnantes peintures rupestres d'au moins deux mètres de hauteur. Exécutées au charbon et barbouillées de sang, ces peintures représentent la silhouette d'une femme au visage pâle et aux yeux noirs. Cette peinture est vraiment perturbante. Un personnage qui touche la peinture se retrouve avec le bout des doigts (ou une autre extrémité) couverts d'une poudre noire qui ne part pas. Cela n'a aucun effet immédiat, mais durant le combat contre la Sorcière Noire, le personnage agit comme s'il possédait la Compétence Esquive. S'il possède déjà Esquive, il bénéficie d'un **bonus de +10** aux **tests d'Esquive**. Il y a des décennies, la matriarche vedma de Zhidovsk est venue dans cette crevasse pour établir une barrière contre la volonté maléfique de la Sorcière Noire. La magie utilisée a disparu depuis, et il n'en subsiste que cette poudre noire.

Il deviendra donc évident que l'entrée du repaire se trouve quelque part sous ces eaux immondes. Si les personnages veulent conclure cette histoire, il leur faut donc entrer dans l'eau, ce qui n'est pas une perspective des plus réjouissantes. Des personnages réticents sont libres de perdre autant de temps qu'ils le souhaitent à rechigner au bord de l'eau. Mais n'oubliez pas de décompter le temps qui passe.

Dans le lac

Peu importe la façon dont les personnages entrent dans l'eau (en y plongeant précautionneusement un orteil ou en se jetant témérairement à l'eau), les effets sont les mêmes. L'eau est froide, vraiment froide. Les personnages qui entrent en contact avec l'eau doivent réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10)** ou subir un malus de –10 à tous les tests pendant 1d100 minutes en raison du froid à glacer les os. Les personnages qui se réchauffent avec un bon petit feu crépitant réduisent ce délai de dix minutes par minute passée devant la flambée. Mais comme les personnages n'ont pas vraiment le temps de s'installer autour d'un bon feu pour boire du cidre et se raconter des histoires de fantômes, ils devront probablement s'accommoder de ces malus le temps qu'ils dureront.

En plus du froid terrible, il y a des choses dans l'eau. Des choses méchantes. La Sorcière Noire protège son entrée avec une couvée de serpents aquatiques qui adorent nager dans ces eaux obscures. Ces créatures ont posé toutes sortes de problèmes aux gens qui voulaient juste piquer une tête, et leurs os couvrent le fond du lac. Les choses se sont compliquées depuis que Ruprecht est passé par là. Énervé par ces serpents cyclopes, il a invoqué une nuée de nurglings et les a envoyés occuper les serpents le temps que ses alliés et lui trouvent la membrane de l'entrée. Aussi quand les personnages pénètrent dans les eaux boueuses, peut-être en hurlant à cause du froid, les nurglings comme les serpents cyclopes s'animent devant cette promesse de viande fraîche. Chaque personnage dans l'eau a 20 % de chances de devoir combattre un nurgling et un serpent cyclope. Une fois que les PJ ont éliminé leurs agresseurs, ils sont libres de fouiller le fond des eaux.

Mais avant de demander un test d'initiative, n'oubliez pas que combattre sous l'eau n'est pas une partie de plaisir. Les personnages subissent un malus de -20 à leurs tests de Capacité de Combat, de Capacité de Tir et d'Agilité. Les personnages peuvent nager à leur Mouvement normal et peuvent tenter un **test de Natation** pour se déplacer d'un mètre supplémentaire par degré de réussite. Les personnages ne peuvent ni charger ni courir en nageant. Les nurglings, qui sont de vilaines créatures, ne subissent aucun malus mais ne peuvent ni charger ni courir pendant qu'ils barbotent.

Les personnages peuvent retenir leur respiration pour un nombre de rounds égal à leur bonus d'Endurance ou, s'ils prennent une grande inspiration avant de plonger, une fois et demi leur



bonus d'Endurance. Une fois ce délai passé, le personnage doit réussir un **test d'Endurance** à chaque round (avec un malus cumulatif de -10 à chaque round après le premier) ou perdre un point de Blessures. Une fois à 0 Blessures, le personnage perd connaissance et meurt en un nombre de rounds égal à son bonus d'Endurance si on ne vient pas à son secours. Ces règles de natation remplacent celles de *WJDR*.

Nurglings

Les nurglings sont une manifestation miniature de la volonté immonde de Nurgle. Ils sont petits, avec un visage malveillant perché sur un corps rondouillet aux membres disproportionnés.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20	30	21 (2)	23 (2/4)	60	25	30	25

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag +10), Esquive (Ag), Langage mystique (démoniaque) (Int), Langue (langage sombre) (Int), Natation (F), Perception (Int)
Traits : Ambidextre, Aura démoniaque, Instabilité, Mutation (nuage de mouches), Peste, Petit, Sans peur, Troublant, Vision nocturne

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 7
Armes : dents et griffes (1d10)

Aura démoniaque

Le bonus d'Endurance effectif d'un nurgling passe à 4 contre les armes non magiques. Les attaques d'un nurgling sont considérées comme des attaques magiques, et les nurglings sont immunisés au poison et à la suffocation.

Instabilité

À chaque round au cours duquel un nurgling est blessé sans réussir à infliger de points de Blessures en retour, il doit réussir un test de Force Mentale pour éviter d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos.

Mutation (nuage de mouches)

D'ordinaire, les nurglings grouillent de mouches, et quand ils sont attaqués ces minuscules insectes viennent harceler leurs adversaires, infligeant un malus de –10 aux tests de Capacité de Combat. Toutefois, étant donné l'environnement aquatique de cette rencontre, les mouches sont mortes noyées et parsèment la surface du bassin.

Peste

Un personnage qui a perdu au moins un point de Blessures dans un combat avec un nurgling doit effectuer immédiatement un **test d'Endurance** ou contracter une maladie de votre choix.

Petit

Les nurglings sont de petites créatures. Les attaques les visant entraînent une pénalité de –10.

Serpents cyclopes

Gardiens du bassin, les serpents cyclopes sont les produits de l'imagination dérangée de la Sorcière Noire. À première vue, ces créatures ressemblent à des anguilles ordinaires, mais ont un gros œil rouge au lieu d'une bouche à ventouse. Leur ventre est garni de petites dents aussi perçantes que des aiguilles et qui injectent une puissante toxine.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20	0	31 (3)	28 (2)	33	12	21	4

Compétences : Dissimulation (Ag), Esquive (Ag), Natation (F +20), Perception (Int +20), Sens de la magie (FM +20)
Talents : Acuité visuelle
Traits : Aquatique, Armes naturelles, Dents venimeuses, Résistance au Chaos, Sans peur, Troublant, Vision nocturne

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 8
Armes : dents (1d10+3)

Aquatique

Les serpents cyclopes vivent exclusivement dans l'eau et ne peuvent survivre à l'air libre. Hors de l'eau, ils subissent un malus de -20 à tous les tests et leur mouvement tombe à 0. Lorsqu'ils sont dans l'eau, ils peuvent entreprendre des actions normalement et leurs caractéristiques ne sont pas modifiées par le fait de nager.

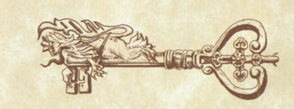
Dents venimeuses

Un personnage qui perd au moins 1 point de Blessures d'une attaque de serpent cyclope doit immédiatement réussir un test d'Endurance ou être victime de la puissante toxine secrétée par la créature. Le corps de la victime se met à absorber l'eau du lac et gonfle jusqu'à finir par exploser. S'il rate le test, le personnage subit un malus de –10 à tous les tests et son Mouvement est réduit de 1. À chaque round suivant, quand arrive le tour de jeu du personnage, il doit réussir un nouveau test d'Endurance sinon les malus augmentent respectivement de -10 et -1. Si le malus aux tests dépasse l'Endurance du personnage (par exemple, un malus de -40 pour une Endurance de 36), il explose et meurt. Deux tests d'Endurance réussis d'affilée indiquent que le corps du personnage parvient finalement à résister à la toxine. Les malus disparaissent après 1d10 minutes, tandis que le personnage expulse violemment le liquide absorbé par tous les moyens répugnants que vous pouvez imaginer.

La membrane

Le lac est une fosse remplie d'eau qui est plus large à la surface qu'au fond. Une vase claire recouvre les parois et à environ cinq mètres sous l'eau à l'aplomb de la crevasse qui s'ouvre sur la rive opposée, il y a dans la paroi une étrange surface spongieuse sur environ un mètre de large pour deux mètres de haut. Les personnages peuvent trouver cet endroit en réussissant un **test de Fouille Assez difficile (-10)** ou un **test de Perception Difficile (-20)**. La surface est élastique et cède à la pression. Exercer une poussée sur cette membrane permet à un personnage de passer au travers et de pénétrer dans le repaire de la Sorcière Noire. Tandis que le personnage franchit la membrane, celle-ci se referme derrière lui et quand il atteint l'autre côté il sort dans une brève giclée d'eau du lac avant que le trou ne se referme.

Des personnages irréfléchis pourraient vouloir se tailler un chemin à travers la membrane. Cela n'a rien de difficile, et n'importe quelle arme tranchante peut déchirer ces tissus délicats. Trois coups d'épée suffisent à ouvrir un trou du lac vers les tunnels. Heureusement, l'endroit est assez grand pour que la brusque inondation ne submerge pas complètement les lieux, mais cela ne facilitera pas leur exploration. L'eau remplit les tunnels sur environ trente centimètres, ce qui rend la charge impossible et réduit le Mouvement de 1. De plus, les tests de **Déplacement silencieux** subissent un malus de -10.



LE REPAIRE DE LA SORCIÈRE NOIRE

Derrière la membrane au fond du lac s'ouvre un vaste réseau de grottes s'étendant sous les Dents de Shargun sur des centaines, voire des milliers de mètres. Les PJ doivent trouver leur chemin dans ces tunnels malodorants pour rejoindre Karl avant que la Sorcière Noire n'achève son plan. Bien sûr, les PJ ne sont pas seuls. Comme cela a déjà été dit, cinq groupes de vampires errent dans les tunnels, ainsi qu'un puissant sorcier du Chaos, sans parler des abominations étranges et perturbantes qui résident en ces lieux. Chaque groupe cherche un moyen d'ouvrir les portes menant au sanctuaire secret et de rencontrer leur destin dans ses salles hantées.

La tâche n'est pas aisée. Les cavernes sont réellement labyrinthiques et remplies d'obstacles, d'adversaires, de pièges mortels, ainsi que de phénomènes magiques étranges. Les portes ne s'ouvrent pas pour ceux qui parviennent à les atteindre dès le début. Elles sont fermées, infranchissables pour tous sauf pour ceux que la Sorcière Noire invite et pour ceux qui ont les moyens d'entrer. Les serviteurs de la Sorcière Noire possèdent les clés nécessaires pour ouvrir les portes, et ils attendent aux quatre coins du complexe que les vampires ou d'autres personnes aient l'intelligence de venir les chercher. Cette diversion donne à la Sorcière Noire le temps dont elle a besoin pour accomplir le rituel qui va la lier à l'enfant. Même si son plan prévoit d'attirer les vampires à elle, elle ne veut pas les voir arriver prématurément. La Sorcière Noire est également consciente de la présence de Ruprecht, qui veut l'enfant pour ses propres desseins, des elfes sylvains qui veulent tuer Karl et des PJ, qui ont leurs propres raisons d'être ici. En plaçant les clés dans les mains de ses serviteurs, la Sorcière Noire espère que les groupes dont la présence est indésirable finiront par s'entretuer.

C'est dans ce bourbier d'horreur et de violence que les PJ se retrouvent empêtrés s'ils veulent arrêter les sinistres projets de la Sorcière Noire vis-à-vis du pauvre Karl.



Au premier abord, le Ventre peut sembler n'être qu'une simple exploration de donjon, mais il s'agit en réalité d'un environnement dynamique qui réagit aux actions des personnages. Tandis que les PJ rôdent dans les tunnels, ils seront amenés à rencontrer certains de leurs rivaux, mais aussi des habitants des grottes, d'étranges périls, et d'autres choses encore. De plus, le Ventre est vivant. Même si les lieux semblent en pierre à première vue, les murs, le plafond et le sol sont parcourus de veines qui pulsent d'un sang transportant des nutriments puisés dans les terres alentours et qui permettent au Ventre d'exister et de s'adapter aux intrus. Effrayant, n'est-ce pas? Mais vous devez encore apprendre certaines choses avant de commencer à explorer les profondeurs de ce lieu surnaturel.

Objectifs 

Pour franchir les portes qui mènent au sanctuaire secret (**salles 75** et **76**), les personnages ont besoin de trois clés. Chaque clé est en possession de l'une des servantes de la Sorcière Noire : la Mère (**salle 7**), la Demoiselle (**salle 48**) et la Mégère (**salle 65**). Comme la Sorcière Noire veut que les cinq groupes de vampires puissent la rejoindre, chaque servante a cinq clés, une pour chaque lignée vampirique. Toutefois le Dragon de Sang Wilhelm est un participant involontaire, prisonnier des strigoi. Il reste donc un jeu de clés à disposition, un fait que la Sorcière Noire n'avait pas prévu. Mais même s'il est extrêmement prévenant de la part de la Sorcière Noire d'avoir un jeu de clés en trop, les PJ ne sont pas les seuls à vouloir mettre la main dessus.

Ruprecht tente d'obtenir les clés avant les PJ et s'il y parvient, les personnages devront le rattraper avant qu'il ne rentre dans le sanctuaire secret. Des PJ malins – et en faillite morale la plus complète – pourraient s'allier au sorcier. S'ils le font, très bien ; mais Ruprecht s'arrangera pour les tuer avant qu'ils n'approchent trop près du sanctuaire secret. Il y a aussi le problème des elfes sylvains. Si les PJ ont réussi à s'entendre avec eux, ils feront de précieux alliés, mais si les PJ ont échoué à apaiser les sentiments de Lorinoc, les elfes sylvains se tournent contre eux avant qu'ils aient une chance de pénétrer dans les chambres humides du bastion de la Sorcière Noire.

Tout cela est bien compliqué au début, mais à moins que les PJ soient clairvoyants ou qu'ils aient triché et lu ce chapitre, ils ne savent probablement rien sur cette histoire de clés. Ils en découvriront les tenants et les aboutissants en fonction de leurs rencontres dans le Ventre, ou pourront le deviner en essayant (sans succès) d'ouvrir les portes de la **salle 75**.

Enfin, ultime et cruelle plaisanterie, la Sorcière Noire a placé de fausses clés dans les tunnels. Un personnage intelligent pourra déviner cette ruse lorsque les PJ tomberont par hasard sur une clé sans gardien. Un personnage irréfléchi, aveuglé par l'espoir, découvrira la supercherie quand il insérera la clé dans l'une des trois serrures et recevra pour sa peine une horrible mutation. Un personnage qui examine la clé et réussit un **test de Sens de la magie Assez difficile (-10)** remarque qu'elle grouille d'asticots multicolores marqués de taches noires.

Vraie ou fausse ?

Distinguer une vraie clé d'une fausse est assez simple. Toutes les fausses clés sont liées à une des quatre Puissances de la Corruption et présentent des caractéristiques inhabituelles, parfois au bénéfice du possesseur et parfois à son détriment. De plus, les clés de dieux diamétralement opposés se repoussent l'une l'autre quand on les rapproche, comme le font des aimants. Elles ne peuvent être portées dans le même sac, la même bourse ou autre, une clé finissant par trouver un moyen de sortir du sac ou de la poche en se glissant par l'ouverture ou en y perçant un trou. Comme les



serviteurs des Puissances de la Corruption, les clés du Chaos ne supportent pas la présence de leurs rivales.

Les vraies clés sont glaciales au toucher, d'un froid sépulcral. La personne qui saisit une clé a des visions fugitives d'un monde recouvert de ténèbres, d'armées de morts-vivants en marche et de troupes de vampires avançant dans les filets de brume tourbillonnants qui émergent des bouches béantes des morts. Pour les personnages joueurs – et pour eux seulement – l'utilisation d'un point de Fortune permet à un personnage d'avoir l'intuition du plus court chemin pour arriver à la clé suivante. Ne parlez pas de cette possibilité de « triche » tant que les joueurs ne sont pas complètement coincés.

Événements aléatoires

Une balade dans les tunnels sans avoir à affronter les rivaux des PJ serait déjà une épreuve en soi. Les tunnels ont tendance à manifester des phénomènes étranges et troublants qui freinent ou blessent ceux qui les explorent. Ces phénomènes sont des événements aléatoires. Un événement aléatoire se produit tous les 1d10 x 1d10 minutes, à chaque fois que les choses deviennent ennuyeuses, à chaque fois que vous en ressentez l'envie, durant un combat qui dure plus de trois rounds, ou quand les PJ font quelque chose de particulièrement stupide (là, encore le choix vous appartient). Faites un jet (ou choisissez) sur la **Table 9-3 : Événements aléatoires.**

Expulsion fétide

Un sphincter sur la paroi d'un mur se contracte et projette sur un personnage un jet de déjection brune (CT 40). Un personnage touché doit réussir un **test d'Endurance** ou devenir nauséeux et subir un malus de -10 à tous les tests pour 1d5 rounds.

Éruption de pustules

Avec une série de « pop » irréels, des cloques frémissantes apparaissent sur les murs et le sol. Si un personnage les touche, elles explosent en projetant de l'acide sur le personnage qui a stupidement tâté ces étranges pustules. L'acide inflige au personnage 1d10+2 points de dégâts ignorant l'Armure. S'il a utilisé une arme pour toucher la cloque, le personnage ne subit pas de dégâts mais son arme est détruite par l'acide.

Parfum écœurant

Un courant d'air fétide souffle dans les tunnels. Tous les personnages doivent réussir un **test d'Endurance** ou devenir nauséeux et subir un malus de -10 à tous les tests pour 1d10 rounds.

Spasme mural

Les murs sont agités de convulsions puis se contractent brutalement. Sélectionnez un personnage au hasard. Toutes les créatures situées dans les 1d10 mètres de ce personnage sont écrasées par les murs qui se contractent, subissant 1d10 plus 1d5 points de dégâts. Les murs se détendent et retrouvent leur position normale immédiatement après. Si cet événement se produit dans une salle, ce sont plutôt le sol et le plafond qui se rejoignent brutalement, affectant toutes les créatures à l'intérieur de la salle.

Sol ondulant

Le sol est parcouru d'une étrange ondulation. Choisissez un personnage au hasard. Ce personnage et les créatures situées dans un rayon de 1d5 mètres doivent réussir un **test d'Agilité** ou tomber par terre.

Des veines !

Utilisez le grand gabarit. D'énormes veines qui pulsent émergent de la surface des murs, du sol et du plafond dans toute la zone. Les personnages qui chargent ou courent à travers la zone doivent réussir un **test d'Agilité** pour ne pas se prendre les pieds et tomber au sol. Au bout de 1d5 rounds, les veines s'enfoncent à nouveau sous la surface des parois.

LA CUPIDITÉ ET LES CLÉS

Les fausses clés offrent toutes des bénéfices lorsqu'on les porte, avec pour certaines quelques contreparties. Si tous ces bénéfices se cumulent, certaines clés fonctionnent mal en présence d'autres clés. Un personnage qui porte les clés de deux dieux du Chaos différents fait l'expérience d'étranges sensations : les clés se tortillent pour lui échapper, il voit d'étranges couleurs flotter dans les airs, il a des bourdonnements d'oreilles, il transpire du sang. Et si cela ne suffit pas à dissuader le personnage, il subit un malus de -10 à tous ses tests. Un personnage portant les clés de trois dieux du Chaos différents subit un malus de -20 à tous ses tests et doit immédiatement réussir un **test d'Endurance** ou se voir affligé d'une mutation, qui ne se produit que la première fois qu'il porte trois clés différentes. Un personnage qui porte les clés des quatre dieux du Chaos a signé son arrêt de mort ! Toutes les fausses clés en sa possession prennent vie sous la forme de démons mineurs (voir *WJDR*, page 226) qui s'affrontent pour le privilège de tuer le personnage. Après 1d5-1 rounds, ils cessent leur combat pour se tourner ensemble contre le personnage.

Oh, encore une chose. Si les PJ quittent le Ventre avec une clé en leur possession, la clé (ou les clés) disparaît dans une vague d'énergie du Chaos qui inonde le personnage. Celui-ci doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (-10)** pour chaque clé portée ou se voir affliger d'une mutation.

TABLE 9-3 : ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

01–05	Expulsion fétide
06–10	Éruption de pustules
11–15	Parfum écœurant
16–20	Spasme mural
21–25	Sol ondulant
26–30	Des veines !
31–35	Condensation glissante
36–40	Chagrin
41–45	Joie
46–50	Un immonde tapis
51–55	Phénomène incompréhensible
56–60	Un tas d'excréments
61–65	Une gelée tremblotante
66–70	Un monceau d'asticots
71–75	Enfant du Chaos
76–80	Déplacement brusque et déplaisant
81–85	Hurlement tonitruant
86–90	Une flaque de vomi
91–95	Un tas d'os
96–00	Mutations pour tous !

FANGE DU CHAOS

Cette flaque de fluide bleu pâle glisse sur le sol. Elle cherche des créatures qui ne sont pas corrompues par le Chaos chez lesquelles provoquer une déplaisante mutation.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	0	33 (3)	56 (5)	13	18	26	5

Compétences : Dissimulation (Ag +20)
Talents : Lutte
Traits : Armes naturelles (pseudopodes), Enveloppement, Informe, Mutagène, Rampant, Rapide, Résistance à la magie, Troublant

Combat

Attaques : 3 ; **Mouvement** : 4 ; **Points de Blessures** : 18
Armes : pseudopode (1d10+3)

Enveloppement

Quand la fange du Chaos réussit une attaque, elle enveloppe automatiquement sa cible. Les victimes de cette attaque sont étouffées quand le fluide leur emplit les narines et la bouche, ce qui leur inflige un point de Blessures au début de chaque round sans tenir compte du bonus d'Endurance ou de l'Armure. La cible est considérée comme étant sous l'effet d'une prise (voir **Pugilat**, page 131 de *WJDR*), si elle veut s'échapper. Tant qu'elle est engloutie, la victime ne peut rien faire d'autre que tenter de s'échapper. Enfin, la première fois qu'un sujet est englouti par une fange du Chaos, il doit jouer un test de Force Mentale sous peine de gagner un point de Folie.

Informe

Tous les coups portés à la fange du Chaos sont localisés au Corps. Résolvez les coups critiques avec la table de Mort subite.

Mutagène

Quand la fange du Chaos réussit à envelopper une cible, cette dernière doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (-10) chaque round où elle reste engloutie sous peine de gagner une mutation (utilisez n'importe quelle table de mutation dont vous disposez). Au bout de six échecs, la victime se transforme en enfant du Chaos. La fange du Chaos relâche alors sa victime et cherche une nouvelle proie.

Rampant

La fange du Chaos ne peut pas entreprendre l'action de combat Course.

Rapide

Une fange du Chaos se déplace avec rapidité, ce qui augmente son mouvement comme indiqué dans son profil.

EXEMPLE D'ENFANT DU CHAOS

Cette abomination se déplace péniblement dans les tunnels, en hurlant d'agonie sous le fardeau de sa corruption. Elle possède encore une forme vaguement humanoïde, mais son corps est énorme par endroits et couvert de plaques de plumes roses. Là où elle est visible, sa peau squameuse est d'une couleur orange vif, et une crinière en bataille de poils marron recouvre son cou et sa tête de loup.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
16	20	41 (4)	55 (5)	34	0	0	0

Talents : Fuite
Traits : Armes naturelles (poings), Dénué de conscience, Mutations (aspect bestial, pigmentation étrange, emplumé, crinière, résistance, ventouses, épines), Sans peur, Terrifiant

Combat

Attaques : 3 ; **Mouvement** : 7 ; **Points de Blessures** : 23
Armes : poings (1d10+4)

Dénué de conscience

Un enfant du Chaos ne peut effectuer de test d'Intelligence, de Force Mentale ou de Sociabilité.

Mutations

Cet enfant du Chaos a sept mutations.

- **Aspect bestial** : l'enfant du Chaos a la tête d'un loup.
- **Crinière** : l'enfant du Chaos a une épaisse crinière sur la tête, ce qui l'empêche de pouvoir porter un casque.
- **Emplumé** : le corps de l'enfant du Chaos est couvert de plumes rose vif.
- **Épines** : de petites épines effilées pointent au travers de la peau de l'enfant du Chaos. Celui-ci peut lancer une épine au prix d'une action complète, en effectuant un test de Capacité de Tir contre un adversaire à une distance maximale de dix mètres, infligeant 1d10+1 points de dégâts.
- **Pigmentation étrange** : la peau visible au milieu des plumes et des poils révèle une étrange couleur orange.
- **Résistant (x2)** : l'enfant du Chaos est étonnamment coriace, et bénéficie d'un bonus de +13 en Endurance.
- **Ventouses** : le corps de l'enfant du Chaos est couvert de petites ventouses tremblotantes qui lui confèrent un bonus de +20 aux tests d'Escalade.

Condensation glissante

Des gouttes d'un fluide graisseux se condensent à la surface des murs, du sol et du plafond. Utilisez le grand gabarit, centré sur un personnage choisi au hasard. Toutes les créatures doivent réussir un **test d'Agilité** à chaque round où elles restent dans la zone sous peine de tomber au sol. La condensation s'assèche après 1d10 rounds.

Chagrin

Centrez le petit gabarit sur une créature choisie au hasard. Tous les personnages dans la zone doivent réussir un **test de Force Mentale** ou gagner un point de Folie en se sentant submergés de chagrin et subir un malus de -10 à tous les tests durant 1d5 rounds. Les personnages affectés une fois par ce chagrin surnaturel bénéficient d'un bonus de +10 aux tests pour résister à de futures manifestations de ce phénomène.

Joie

Centrez le petit gabarit sur une créature choisie au hasard. Tous les personnages dans la zone doivent réussir un **test de Force Mentale** ou gagner un point de Folie en se sentant envahi de bonheur et subir un malus de -10 à tous les tests durant 1d5 rounds à cause du fou rire. Les personnages affectés une fois par cette joie surnaturelle bénéficient d'un bonus de +10 aux tests pour résister à de futures manifestations de ce phénomène.



Un immonde tapis

Des centaines de petits asticots multicolores grouillants émergent du sol, et piaulent et gloussent en se balançant d'avant en arrière. Centrez le grand gabarit sur une créature choisie au hasard. Tous les personnages dans la zone subissent 1d10+2 points de dégâts tandis que les asticots s'insinuent dans leurs pieds et leurs jambes. Les créatures qui subissent au moins un point de Blessures voient leur Mouvement réduit de moitié jusqu'à ce que les dégâts infligés par les asticots aient été soignés.

Phénomène incompréhensible

Placez le grand gabarit où vous voulez. Toutes les créatures situées dans les dix mètres du gabarit subissent un malus de -20 aux **tests de Perception**, et toutes les créatures situées dans le gabarit un malus de -30 aux **tests de Perception**. La raison de ce malus est un étrange spectacle de couleurs mouvantes qui donnent à la zone une teinte arc-en-ciel. Les personnages se trouvant dans la zone se voient dépossédés de leurs couleurs et leur apparence n'est plus composée que de différentes nuances de gris. Leurs couleurs reviennent dès qu'ils sortent de la zone.

Un tas d'excréments

Une créature prévenante a laissé ici cet amas de crottin. Il est tout à fait commun, mais les personnages qui jouent avec ou qui le fouillent doivent réussir un **test d'Endurance** ou gagner un point de Folie. Et comme seuls les singes ou les fous jouent avec des excréments et que les PJ ne sont pas des singes, c'est donc qu'ils sont fous, non?

Si vous le souhaitez, ce tas d'excréments peut être une statue dédiée à un des dieux orques, mais les PJ ne devraient pas tomber sur plus d'une statue de ce genre, étant donné qu'il n'y a qu'une seule bande d'orques à habiter ces tunnels.

Une gelée tremblotante

Une redoutable fange du Chaos rampe sur le sol. Elle apparaît à 1d10 mètres des PJ. Voir encadré page précédente pour les caractéristiques de la fange du Chaos.

Un monceau d'asticots

Un amas d'asticots est en train de faire un sort au cadavre d'un homme-bête. Cet événement n'a aucun effet, à part le fait que c'est un spectacle dégoûtant.

Enfant du Chaos

Un ignoble enfant du Chaos rôde dans les tunnels, déterminé à tuer et à dévorer. Comme les enfants du Chaos sont des créatures totalement aléatoires, l'encadré **Exemple d'enfant du Chaos** ne représente qu'une possibilité parmi d'autres. Si vous disposez du *Tome de la Corruption*, vous pouvez en créer d'autres pour le cas où vous obtiendrez cette rencontre plusieurs fois. Sinon, vous pouvez toujours substituer à l'enfant du Chaos un mutant présenté dans le *WJDR* ou le *Bestiaire du Vieux Monde*.

Déplacement brusque et déplaisant

Une curieuse pulsation d'énergie remplit l'air autour des PJ. Tous les personnages doivent réussir un **test de Force Mentale Assez facile (+10)** ou être transporté ailleurs dans le Ventre. Pour ceux qui ont échoué à leur test, lancez 1d100. Si le résultat correspond à un numéro de salle, le personnage réapparaît dans cette salle. Sinon, le personnage réapparaît dans la crevasse au-dessus du complexe. Cet événement rend les choses beaucoup plus difficiles, aussi n'hésitez pas à ignorer cet effet.

Hurlement tonitruant

Un cri terrible résonne dans les tunnels, assourdissant les personnages qui ratent un **test d'Endurance.** Ils retrouvent l'ouïe après 1d10 minutes, mais d'ici là échouent automatiquement à tous les tests basés sur l'ouïe et quand ils déterminent leur initiative, ils lancent le dé deux fois et conservent le moins bon résultat.

Une flaque de vomi

Près d'un personnage choisi au hasard, du vomi macule le sol ou un mur. Tant que le personnage n'y touche pas, rien ne se passe. Mais s'il y touche, il doit réussir un **test d'Endurance** ou se mettre à vomir à son tour, agrandissant la flaque de vomi.

Un tas d'os

Les PJ tombent sur un tas d'ossements. Ils ont tous été brisés et vidés de leur moelle. Curieusement, il n'y a aucun crâne.

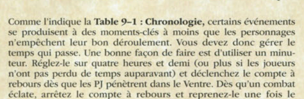
Mutations pour tous !

Une décharge d'énergie violette frappe un personnage choisi au hasard. Utilisez le grand gabarit. Tous les personnages dans la zone doivent effectuer un **test d'Endurance Assez facile (+10)** ou gagner une mutation (utilisez n'importe quelle table dont vous disposez, celle du *WJDR*, du *Bestiaire du Vieux Monde*, ou du *Tome de la Corruption*).









Événements programmés

Comme l'indique la **Table 9–1 : Chronologie,** certains événements se produisent à des moments-clés à moins que les personnages n'empêchent leur bon déroulement. Vous devez donc gérer le temps qui passe. Une bonne façon de faire est d'utiliser un minuteur. Réglez-le sur quatre heures et demi (ou plus si les joueurs n'ont pas perdu de temps auparavant) et déclenchez le compte à rebours dès que les PJ pénètrent dans le Ventre. Dès qu'un combat éclate, arrêtez le compte à rebours et reprenez-le une fois le combat résolu. Si vous n'avez pas de minuteur, contentez-vous d'improviser.

Au début des quatre heures et demi, Karl a trouvé l'entrée du sanctuaire secret. Les événements suivants se produisent ensuite à l'intervalle indiqué.

- **Quatre heures restantes :** la Sorcière Noire possède le garçon. Un événement aléatoire se produit.
- **Trois heures restantes :** les strigoi et le Dragon de Sang ont récupéré les trois clés et pénètrent dans le sanctuaire secret. Ils ne peuvent plus être rencontrés dans le Ventre.
- **Deux heures et demi restantes :** Lydia von Carstein est en possession des trois clés et entre dans le sanctuaire secret.
- **Deux heures restantes :** la vampire lahmiane est en possession des trois clés et entre dans le sanctuaire secret. Elle ne peut plus être rencontrée dans le Ventre. À moins que les PJ ne l'aient devancé, Ruprecht récupère la première clé.
- **une heure et demi restantes :** le nécrarque est en possession des trois clés et entre dans le sanctuaire secret. Il ne peut plus être rencontré dans le Ventre.
- **Une heure restante :** Ruprecht récupère la deuxième clé si les PJ ne l'ont pas déjà trouvée.
- **Trente minutes restantes :** Ruprecht récupère la troisième clé !
- **Zéro heure restante :** la Sorcière Noire achève le rituel. Les cinq vampires sont détruits, de même que la personnalité de Karl. La Sorcière Noire se transforme en une terrifiante abomination, quitte le sanctuaire secret et se dirige vers la surface pour répandre dans le monde la dévastation et le Chaos.

Événements déclenchés

La dernière chose à garder à l'esprit tient aux événements déclenchés. À chaque fois que les PJ accomplissent certaines actions dans le Ventre, des événements se déclenchent en réponse. Ces événements sont destinés à illustrer le fait que les lieux sont vivants et à manifester les efforts des autres factions pour atteindre le sanctuaire secret. Vous pouvez en utiliser certains, les utiliser tous ou aucun, en fonction de l'état des PJ et du temps qui reste avant que la Sorcière Noire achève son rituel. Chaque événement déclenché se produit 1d10 minutes après que les PJ aient localisé une vraie clé.

La première clé

Peu après que les PJ aient retrouvé la première clé, une maléfique créature du Chaos prend conscience de la présence des PJ et décide de les prendre au piège grâce à son toucher d'un froid mortel. Cette créature est un voleur d'âme, une entité démoniaque qui ressemble simplement à une tache sombre sur un mur. Mais un personnage réussissant un **test de Perception Assez difficile (-10)** se rend compte que la tache semble ramper et se déplacer dès qu'il détourne le regard.

Le voleur d'âmes ne veut pas tuer les PJ, mais plutôt posséder l'un d'entre eux. Il vise d'abord les personnages affligés d'une mutation mais s'attaque ensuite à n'importe quel PJ. Toutefois, si l'un d'eux a l'air particulièrement stupide, le démon s'en prend d'abord à lui.

Une fois que le voleur d'âme a pris possession d'un personnage, il reste dans la tête de ce dernier durant 1d10 jours. À l'issue de cette période, le PJ peut tenter un nouveau test de **Force Mentale** pour contraindre l'entité à sortir de lui. S'il échoue, il gagne un point de Folie. Tous les trois points de Folie gagnés de cette façon, le personnage se voit affligé d'une mutation. Après avoir gagné douze points de Folie, la personnalité du PJ est entièrement détruite, et le démon prend le contrôle de son corps.

Même si le démon peut exercer une forte influence sur le personnage, ne laissez pas cela gâcher le plaisir du joueur. Faites-lui passer des mots énigmatiques, faites-lui faire des **tests de Perception** sans raison particulière, bref, comblez le personnage de vos cruelles attentions. Le démon se satisfait de laisser le PJ agir à sa guise, sauf quand celui-ci pénétrera dans le sanctuaire secret. À partir de là, le démon exercera son influence et se battra pour protéger Karl et la Sorcière Noire.

Voleur d'âme

Un voleur d'âme est un être brumeux et immatériel qui ressemble à une ombre projetée sur un mur. Il se déplace avec une grâce silencieuse en se fondant dans les ombres naturelles, disparaissant s'il le doit. Lorsqu'il trouve une victime adéquate, il pénètre dans son corps par ses narines et se cache dans les replis de son esprit, guidant subtilement son hôte sur la voie de la damnation. Les voleurs d'âme visent des individus qui sont déjà au bord de sombrer dans la corruption et s'arrangent pour leur donner la pichenette qui les fera définitivement tomber.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	0	36 (3)	46 (4)	66	39	45	41

Compétences : Baratin (Soc), Charisme (Soc), Commandement (Soc), Dissimulation (Ag), Expression artistique (comédien) (Soc), Intimidation (F), Langage mystique (démoniaque) (Int), Langue (classique, kislevarin, norse, reikspiel, tiléen) (Int), Perception (Int +10), Ventriloquie (Soc)
Talents : Imitation, Intrigant, Linguistique, Volonté de fer
Traits : Aura démoniaque, Contact glacial, Éthéré, Instabilité, Mutation (invisible), Possession, Résistance à la magie, Sens aiguisés, Vision nocturne, Vol

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 6, vol 12 ; **Points de Blessures :** 16
Armes : contact glacial (1d10+3 ; ignore l'Armure)

Instabilité

À chaque round au cours duquel un voleur d'âme est blessé au corps à corps sans réussir à infliger de points de Blessures en retour, il doit réussir un test de Force Mentale pour éviter d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos.

Mutation

Au prix d'une demi-action, un voleur d'âme peut devenir invisible. Tant qu'il est dans cet état, il ne peut être la cible d'attaques à distance ou de *projectiles magiques*. Les adversaires peuvent le repérer en réussissant un test de Perception Difficile (–20), mais seulement s'il ne se trouve pas à plus de quatre mètres. Même s'ils repèrent la présence du voleur d'âme, leurs tests de Capacité de Combat sont Très difficile (–30).

Tant qu'il est invisible, le voleur d'âme bénéficie d'un bonus de +20 aux tests de Capacité de Combat. Chaque round où il reste invisible, il doit réussir un **test d'Endurance** ou perdre un point








de Blessures sans tenir compte du bonus d'Endurance ou de l'Armure.

Possession
Le voleur d'âme possède toute créature mortelle qu'il touche, à moins que cette dernière ne réussisse un test de Force Mentale Assez difficile (-10). La victime agit comme si elle était sous le coup du trouble mental hôte du démon (voir *WJDR*, page 204).

La deuxième clé

Quand les PJ récupèrent la deuxième clé, effectuez deux jets sur la **Table 9-3 : Événements aléatoires.** Ces deux événements se produisent 1d10 minutes plus tard.

La troisième et dernière clé

La récupération de la troisième clé signifie que les PJ sont prêts à aller affronter la Sorcière Noire dans le sanctuaire secret, à condition qu'ils sachent où il se trouve. Bien sûr, cela signifie également que Ruprecht n'a récupéré aucune des trois clés, ce qui a le don de le contrarier. Ruprecht se met à la recherche des PJ et les affronte dans une salle de votre choix, que ce soit devant les portes menant au sanctuaire ou n'importe où ailleurs dans le Ventre.

Le fait que Ruprecht veuille récupérer les clés d'une façon ou d'une autre ne signifie pas forcément que la rencontre doit tourner à l'affrontement. Ruprecht est tout à fait prêt à négocier avec les personnages, leur offrant de grandes choses en échange de ces objets. Il est même prêt à s'allier avec eux pour les aider à remplir leur mission. Parce que vous savez, Ruprecht se moque comme d'une guigne de la Sorcière Noire, des vampires, et de tout le reste. Il veut le garçon. Il veut pouvoir l'élever pour qu'il devienne empereur et détrône cet imbécile de Karl Franz, instaurant un nouvel Empire dédié à Grand-père Nurgle. Bien évidemment, il ne dira rien de ses projets. *« La sorcière doit être stoppée ou ce sera la fin pour nous tous. »*, et autres phrases lénifiantes sortent de sa bouche.

Il est possible que l'apparence répugnante de Ruprecht et de ses compagnons soit suffisante pour forcer la main aux personnages et les pousser de faire leur devoir en purifiant le Vieux Monde de la présence d'une monstruosité pareille. Si c'est le cas, c'est aussi une bonne issue. Laissez les choses se dérouler d'une manière qui vous satisfasse, mais restez bien attentifs à laisser les PJ entamer les hostilités.

Ruprecht et ses amis

Ruprecht et son entourage recherchent les clés pour ouvrir les portes menant au sanctuaire secret afin de pouvoir s'emparer de Karl avant que la Sorcière Noire puisse détruire entièrement son âme. Si les PJ sont lents à réunir les clés, ils risquent de rencontrer le sorcier du Chaos durant leur exploration du Ventre. Si cela se produit, et s'ils arrivent à le vaincre, ils peuvent récupérer d'un coup toutes les clés qu'il a trouvées (comme cela est indiqué dans la chronologie des événements).

Ruprecht Hahn, Élu de Nurgle

Mutant Cataclyste, ex-Écorcheur d'âmes, ex-Tisseruine, ex-Maledictor, ex-Magus, ex-Acolyte, ex-Étudiant

Ruprecht est un être répugnant. Il ne reste presque plus aucune trace d'humanité en lui et son corps est celui d'une limace boursouflée à la peau luisante. Mais dans son visage lisse et ruisselant, ses yeux bleus pétillant d'intelligence trahissent encore son héritage humain.



Points de Folie: 12

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38	44	38 (3)	67 (6)	48	76	81	26

Compétences : Charisme (Soc), Commandement (Soc), Connaissances académiques (démonologie, droit, magie) (Int +20), Connaissances académiques (histoire) (Int +10), Connaissances générales (Empire, Kislev) (Int +20), Connaissances générales (Pays Perdu) (Int), Déguisement (Soc), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Focalisation (FM +20), Fouille (Int), Intimidation (F +20), Langage mystique (démoniaque, magick) (Int +20), Langage mystique (elfique mystique) (Int), Langue (bretonnien, kislevarin) (Int), Langue (classique, reikspiel) (Int +10), Lire/écrire (Int +20), Natation (F), Perception (Int +20), Préparation de poisons (Int), Sens de la magie (FM +20), Soins (Int +10), Survie (Int), Torture (Soc), Ventriloquie (Soc)

Talents : Coups précis, Éloquence, Élu du Chaos, Étiquette, Fuite, Grand voyageur, Harmonie æthyrique, Intelligent, Magie commune (Chaos), Magie mineure (*armure æthyrique, dissipation, manipulation distante*), Magie noire, Mains agiles, Méditation, Menaçant, Projectile puissant, Résistance accrue, Résistance aux maladies, Rompu au Chaos, Sain d'esprit, Sang-froid, Sombre savoir (Nurgle), Valeureux

Traits : Effrayant, Mutations (aspect bestial, bouche supplémentaire, malin sorcier, plaies suppurantes, puanteur), Récompense du Chaos (arme du Chaos, puissance du Chaos, traînée de glaire), Sans peur, Troublant

Combat

Attaques : 2; **Points de Destin :** 3; **Mouvement :** 2; **Points de Blessures :** 17







LE CALICE DES SECRETS PARTAGÉS

Connaissances académiques : démonologie

Pouvoirs : lorsque l'utilisateur prend le calice en main, il peut murmurer un message à l'intérieur, et chaque mot prononcé voit la coupe se remplir d'une épaisse vase verte. L'utilisateur peut ensuite donner le nom d'un serviteur de Nurgle et boire la boue visqueuse. La personne nommée, quel que soit l'endroit où elle se trouve, est soudain prise d'un besoin urgent de vomir. Elle doit réussir un test d'**Endurance Difficile (-20)** ou vomir la vase verte avalée par l'utilisateur du calice. Dès que cette substance a été vomie, elle se transforme en un nuage de mouches qui délivrent le message prononcé par le possesseur du calice.

Description : le *Calice des secrets partagés* est un crâne de skaven tordu recouvert de bronze corrodé et vert-de-gris. Le sommet du crâne est évidé et forme une sorte de bol.

Histoire : un ambitieux prêtre de la peste skaven fabriqua cet artefact avec le crâne de son maître. Même mort, celui-ci n'échappa pas au mépris de son disciple, qui murmurait d'horribles malédictions à la tête pourrissante jusqu'à ce que la pestilence de son souffle finisse par percer le sommet du crâne et que la matière grise du skaven mort s'écoule par ses narines, comme si elle voulait fuir ces paroles haineuses. Le *Calice des secrets partagés* a changé plusieurs fois de propriétaire au fil des années, avant de se retrouver aux mains d'un culte de Nurgle à Marienburg. Ruprecht s'est approprié le crâne dont il pressentait les maléfiques pouvoirs.

LE VENT FÉTIDE

Connaissances académiques : démonologie

Pouvoirs : les créatures vivantes qui perdent au moins un point de Blessures avec une attaque de cette arme doivent effectuer un test d'Endurance ou mourir au bout d'un nombre de rounds égal à leur bonus d'Endurance. De plus, son porteur bénéficie d'un bonus de +10 en CC et en F ainsi que de +1 Attaques quand il l'utilise contre des elfes.

Description : la lame de cette épée a une couleur verte brillante agrémentée de volutes noires. Quand elle est dégainée, elle exsude une légère odeur de pourriture, que ressentent ceux qui se trouvent à moins d'un mètre de l'arme. Sa poignée d'un blanc maladif est noircie par la crasse. La lame n'est pas particulièrement acérée, mais elle cause d'horribles plaies qui deviennent noires sous l'influence du poison sécrété par l'arme.

Histoire : un nain du Chaos a forgé cette épée avec l'âme de neufs vierges elfes enlevées en Athel Loren. Chaque coup de son marteau de forge magique brisa leurs âmes qui s'échappèrent dans l'Æthyr en hurlant et dont les cris résonnent abominablement dans l'esprit des Asurs. Quand l'arme fut achevée, le forgeron trempa la lame dans un chaudron rempli de venins provenant de dizaines d'abominations. Ruprecht reçut cette arme du Chaos en récompense pour sa longue et sinistre fidélité au service du Seigneur du Désespoir. L'épée vint à lui dans une mare de mucus qui bouillonnait gaiement au milieu d'un puits formé par les corps d'une centaine d'innocents. Apercevant l'arme effilée au milieu de la fange verdâtre, Ruprecht plongea son bras ruisselant dans le liquide immonde et se saisit de sa sinistre récompense.

LA DENT DE GANGRÈNE

Connaissances académiques : démonologie

Pouvoirs : lorsqu'il est placé dans la bouche de l'utilisateur, cet étrange objet se creuse un chemin jusqu'au cerveau et déploie des vrilles de pouvoir dans tout son corps. Tous les dégâts infligés par l'utilisateur de la *Dent de gangrène* ne peuvent pas guérir naturellement tant qu'un autre personnage n'a pas réussi un test de Soins pour nettoyer la plaie.

Description : la *Dent de gangrène* ressemble à une molaire verte et pourrissante qu'on aurait arrachée à un cadavre en putréfaction. Elle est couverte de pourriture et son odeur défie toute tentative de description.

Histoire : la *Dent de gangrène* est plus une relique qu'un objet magique. Cette dent appartenait autrefois à un guerrier du Chaos particulièrement vil qui servait Grand-père Nurgle. Obsédé par des visions démentes de conquête, ce chevalier de Nurgle conduisit ses légions gémissantes et hurlantes à l'est pour franchir la Grande Muraille de Cathay et abattre le trône de l'Empereur Céleste. Le guerrier du Chaos échoua, trahis par les Tongs qui avaient des ambitions similaires. Ils le décapitèrent et mutilèrent sa tête, qu'ils envoyèrent par-dessus la muraille pour répandre sa corruption parmi les inflexibles guerriers de cette terre exotique. La seule partie de la tête qui survécut fut une dent. Son histoire reste floue, mais cette étrange relique revint dans le Vieux Monde par la route de l'Argent. La légende raconte qu'elle s'était logée entre les orteils d'un mercenaire ogre qui avait marché par inadvertance sur la tête putréfiée alors qu'il défendait le rempart. Il y a au moins une part de vérité dans cette histoire, car Ruprecht découvrit la dent sur le cadavre pourrissant d'un ogre à quelques jours au sud de Nuln. Il ramassa la dent et l'inséra promptement dans sa bouche.

Magie : 5 ; Magie commune (Chaos), *armure æthyrique, dissipation, manipulation distante*, Sombre savoir (Nurgle).

Si vous n'avez pas accès au *Tome de la Corruption*, remplacez Magie commune (Chaos) par Magie commune (occulte), et Sombre savoir (Nurgle) par Sombre savoir (Chaos)

Armes : Vent fétide (1d10+3 ; 1d10+4 contre les elfes)

Dotations

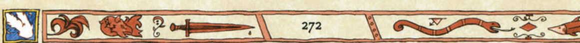
Ruprecht voyage léger, vêtu d'une robe d'un vert morveux qui couvre son corps boursouflé. Il est porteur d'une dizaine de vilaines maladies et à chaque fois qu'il blesse une créature vivante, sa victime doit réussir un test d'Endurance ou contracter une affection de votre choix. Les seuls objets que Ruprecht a toujours avec lui sont *Vent fétide*, le *Calice des secrets partagés* et la *Dent de gangrène* (voir encadré pour plus de détails sur ces objets).

Le reste de ses biens se trouve dans sa tour cachée au cœur du Pays des Trolls. Si les personnages parviennent à trouver cet endroit reculé, ce sera à vous de décider ce qu'ils peuvent y découvrir.

Mutations

Ruprecht présente les cinq mutations suivantes.

- *Aspect bestial :* la tête de Ruprecht a été remplacée par celle d'une limace beige tachetée, luisante de bave.
- *Bouche supplémentaire :* Ruprecht a une bouche supplémentaire qui s'ouvre sur le dos de sa nuque.
- *Puanteur :* le corps de Ruprecht dégage une odeur puissante. Tout personnage qui peut la sentir subit un malus de -5 aux tests de Capacité de Combat lorsqu'il se trouve dans un rayon de deux mètres autour de Ruprecht.
- *Malin sorcier :* Ruprecht jouit de l'affection de Nurgle, ce qui se traduit par un bonus de +1 à sa caractéristique Magie (bonus déjà inclus).
- *Plaies suppurantes :* des plaies suintantes couvrent le corps de Ruprecht, ce qui le rend horrible à regarder.

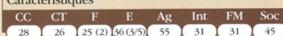


Récompense du Chaos

- *Traînée de glaire :* le corps de Ruprecht s'accorde bien avec sa tête et ressemble à celui d'une énorme limace. Quand il se déplace, il laisse derrière lui une traînée de bave. Quiconque marche dans une flaque de cette substance doit réussir un test d'Endurance sous peine de contracter la pourriture de Neiglish. La substance disparaît au bout de 1d10 jours.

Anssad
Bubon familier démoniaque

Anssad est une créature malveillante envoyée par Nurgle pour garder un œil sur le sorcier du Chaos. Anssad en est venu à penser que Ruprecht devient trop puissant et travaille secrètement à pousser un démon à venir posséder son maître, afin de créer ainsi un nouveau démon exalté. Anssad est un bubon ; il ressemble à un petit nurgling vert à la peau pleine de replis dans lesquels se forme une sueur jaune fétide.



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28	26	25 (2)	36 (3/5)	55	31	31	45

Compétences : Charisme (Soc +20), Commérage (Soc), Dissimulation (Ag +10), Esquive (Ag +10), Focalisation (FM), Fouille (Int), Intimidation (F), Langage mystique (démoniaque) (Int), Langue (kislevarin, reikspiel), (Int), Natation (F), Torture (Soc)
Talents : Ambidextre, Intrigant, Magie commune (Chaos), Magie mineure (*dissipation*), Magie noire, Mutation (lévitation)
Traits : Armes naturelles (dents), Aura démoniaque, Bubon, Charme pernicieux, Instabilité, Lévitation, Sans peur, Sens aiguisés, Troublant, Vision nocturne

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 5 ; **Points de Blessures :** 5
Magie : 1 ; magie commune (Chaos), *dissipation*
Armes : dents (1d10+2)

Aura démoniaque
En tant que démon, Anssad est immunisé contre les effets des poisons et de la suffocation. Ses armes naturelles comptent comme des armes magiques, et quand Anssad est attaqué par une arme non magique, son BE augmente de 2.

Bubon
Les créatures mordues par Anssad contractent aussitôt une maladie déterminée aléatoirement.

Charme pernicieux
Toute créature qui se trouve dans un rayon de quatre mètres d'Anssad doit réussir un test de Force Mentale sous peine de voir sa valeur de Sociabilité à jamais réduite de –1d10. Un individu donné ne peut être affecté qu'une seule fois par jour par ce pouvoir.

Instabilité
À chaque round au cours duquel Anssad est blessé sans réussir à infliger de points de Blessures en retour, il doit réussir un test de Force Mentale pour éviter d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos.

Mutation
Lévitation : Anssad gagne le trait Lévitation.

Furoncle, Ulcère, Chancre et Tumeur
Portepestes

Ruprecht a invoqué ces démons et les a contraints à le servir. Ils sont immondes et abominables, leur forme humanoïde ravagée par la maladie et la faim. Leurs abdomens sont horriblement distendus et troués par endroits, révélant des viscères pendants qui grouillent d'asticots.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	0	41 (4)	47 (4/6)	40	30	44	11

Compétences : Esquive (Ag), Langage mystique (démoniaque) (Int), Langue (langage sombre) (Int), Perception (Int)
Talents : Ambidextrie, Coups précis, Volonté de fer
Traits : Armes naturelles (griffes), Aura démoniaque, Effrayant, Instabilité, Mutation (nuée de mouches), Peste, Torrent de corruption, Vision nocturne

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 12
Armes : griffes (1d10+4 ; valeur de critique +1)

Aura démoniaque
Les portepestes sont immunisés contre les effets des poisons et de la suffocation. Leurs armes naturelles comptent comme des armes magiques, et quand ils sont attaqués par une arme non magique, leur BE augmente de 2.

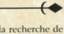
Instabilité
À chaque round où un portepeste est blessé sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force Mentale pour éviter d'être renvoyé aux Royaumes du Chaos d'où il vient.

Mutation
Nuée de mouches : Le portepeste est constamment entouré d'une nuée de mouches et d'insectes piquants qui se ruent sur toute créature s'approchant du démon. Au corps à corps, ses adversaires subissent un malus de –10 en CC.

Peste
Toute créature à qui un portepeste fait perdre au moins un point de Blessures doit réussir un test d'Endurance à la fin du combat sous peine de contracter une maladie choisie par le MJ.

Torrent de corruption
Une fois tous les deux rounds, le portepeste peut vomir un torrent d'entrailles, d'asticots et d'immondices. Utilisez le gabarit de souffle. Toutes les créatures prises dans le souffle subissent 1d10+3 points de dégâts. Il est possible de l'esquiver, mais pas de le parer. Toute créature blessée par cette attaque doit réussir un test d'Endurance sous peine de contracter une maladie choisie par le MJ.

Les vampires



Quatre groupes de vampires explorent le Ventre à la recherche de l'entrée du sanctuaire secret. Si certains de ces vampires ont été détruits au cours de la campagne, vous pouvez réutiliser leurs caractéristiques et changer simplement leur nom. Vous trouverez au **Chapitre VIII** les caractéristiques générales des vampires.

Wilhelm Hollenbach
Vampire Dragon du Sang

Point de Folie : 1

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
68	39	60 (6)	66 (6)	47 (57)	40	69	45





Compétences : Commandement (Soc +10), Commérage (Soc), Connaissances Académiques (généalogie/héraldique, histoire, stratégie/tactique) (Int), Charisme (Soc), Connaissances Générales (Bretonnie, Empire, vampires) (Int), Équitation (Ag +10), Escalade (F), Esquive (Ag +10), Évaluation (Int), Fouille (Int), Intimidation (F), Langue (bretonnien, reikspiel, tiléen) (Int), Perception (Int), Sens de la Magie (FM), Torture (Soc)

Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes), Parade éclair

Traits : Armes Naturelles (griffes, crocs), Dons du sang (vampirisme, carrure de titan, nécromancien-né, apparence humaine, malédiction des vampires), Effrayant, Mort-Vivant, Puissance Imparable*, Sens aiguisés, Vision Nocturne

Une créature dotée de ce trait est si grande et si forte que ses attaques sont incroyablement difficiles à parer. Ses adversaires subissent donc un malus de -30 aux tentatives de parade.

Combat

Attaque : 3 ; **Points de Destin :** 1 ; **Mouvement :** 4 (5) ; **Points de Blessure :** 22

Magie : 1

Armure (Lourde) : armure de plaques complète endommagée (tête 3, bras 4, corps 3, jambes 4)

Armes : crocs (1d10+7 ; valeur de critique +1), griffes (1d10+7 ; valeur de critique +1) ; Puissance Imparable

Dotation

À part son antique armure fort bosselée et ses habits pourrissants, Wilhelm n'a rien.

Orlock le fou

Vampire stryge dément

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
59	28	59 (5)	63 (6)	63	43	62	25

Compétences : Commandement (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int), Dissimulation (Ag +10), Esquive (Ag), Fouille (Int), Langue (reikspiel, strigany) (Int), Perception (Int +10), Sens de la magie (FM), Torture (Soc)

Talents : Camouflage rural, Coups puissants, Frénésie

Traits : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (malédiction des vampires, nécromancien né, transformation en chauve-souris, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne,

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 5 ; **Points de Blessures :** 24

Magie : 1

Armes : crocs (1d10+6), griffes (1d10+6)

Dotations

Orlock le fou ne possède rien d'autre que sa propre peau velue.

Forme de chauve-souris

Sous forme de chauve-souris, Orlock utilise les caractéristiques suivantes.

Caractéristiques



CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	0	31 (3)	30 (3)	34	43	62	25

Compétences : Esquive (Ag), Perception (Int +20)

Talents : Coups puissants

Traits : Armes naturelles (dents), Effrayant, Mort-vivant, Sens accrus*, Sens aiguisés, Vol

* Les chauves-souris vampires peuvent « voir » dans le noir total jusqu'à une distance de 30 mètres en utilisant une forme d'écholocation. Ce processus n'est pas silencieux : un personnage situé à portée peut effectuer un **test de Perception** pour entendre les couinements aigus émis par la chauve-souris qui y recourt.

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4, vol 8 ; **Points de Blessures :** 24

Magie : 1

Armes : dents (1d10+4)

La baronne Theodora Margrave

Comtesse vampire lahmiane, ex-Vampire nouveau-né, ex-Aristocrate, ex-Courtisan, ex-Noble

Caractéristiques



CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
61	50	61 (6)	74 (7)	66	58	67	84

Compétences : Baratin (Soc), Charisme (Soc +20), Commandement (Soc +20), Commérage (Soc +20), Connaissances académiques (arts) (Int +20), Connaissances académiques (généalogie/héraldique, nécromancie) (Int +10), Connaissances académiques (histoire, philosophie, stratégie/tactique) (Int), Connaissances générales (Empire, Tilée) (Int +20), Connaissances générales (Kislev) (Int), Déguisement (Soc), Déplacement silencieux (Ag +20), Dissimulation (Ag +10), Équitation (Ag +10), Escalade (F +10), Esquive (Ag +10), Évaluation (Int +20), Expression artistique (chanteur) (Soc), Expression artistique (musicien) (Soc +20), Filature (Ag +10), Focalisation (FM), Fouille (Int +10), Intimidation (F +10), Langage mystique (magick) (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int), Langue (classique) (Int +10), Langue (kislevarin, tiléen) (Int), Langue (reikspiel) (Int +20), Lire/écrire (Int +20), Marchandage (Soc), Perception (Int +20), Préparation de poisons (Int), Sens de la magie (FM), Torture (Soc +10)

Talents : Dur en affaires, Éloquence, Étiquette, Grand voyageur, Harmonie æthyrique, Intelligent, Intriguant, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Menaçant, Orateur né, Sociable, Sombre savoir (nécromancie), Sur ses gardes, Troublant

Traits : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, défi de l'aube, malédiction des vampires, nécromancien-né, secret æthyrique, sombre majesté, vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne

Combat

Attaques : 4 ; **Mouvement :** 6 ; **Points de Blessures :** 24

Magie : 2 ; Magie commune (occulte), Sombre savoir (nécromancie)

Armes : rapière de qualité exceptionnelle (CC 71 ; 1d10+5 ; rapide), main gauche de qualité exceptionnelle (CC 71 ; 1d10+3 ; défensive)

Sire de Trois

Vampire nécrarque

Points de Folie : 6

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	48	65 (6)	59 (5)	58	54	72	20

Compétences : Charisme (Soc +20), Commandement (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (astronomie) (Int +10), Connaissances académiques (généalogie/héraldique, nécromancie, numérologie, philosophie) (Int), Connaissances générales (Empire, Tilée) (Int +10), Déguisement (Soc), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Équitation





(Ag), Escamotage (Ag), Esquive, (Ag), Évaluation (Int), Filature (Ag), Focalisation (FM), Fouille (Int), Intimidation (F), Langage mystique (magick) (Int +10), Langue (eltharin, khazalid) (Int), Langue (reikspiel, tiléen) (Int +10), Lire/écrire (Int +10), Perception (Int), Préparation de poisons (Int +10), Sens de la magie (FM), Torture (Soc)
Talents : Harmonie æthyrique, Magie commune (occulte), Magie mineure (*dissipation, verrou magique*), Magie noire, Mains agiles, Méditation, Sombre savoir (nécromancie)
Traits : Armes naturelles (crocs et griffes), Dons du sang (vampirisme, maître en magie noire, nécromancien-né, malédiction des vampires), Mort-vivant, Sens aiguisés, Terrifiant, Vision nocturne

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 5 ; **Points de Blessures :** 24
Armure (légère) : costume (tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1)
Magie : 3 ; magie commune (occulte), *dissipation, verrou magique*, Sombre savoir (nécromancie)
Armes : crocs ou griffes (1d10+6)

Lydia von Carstein

Comtesse vampire Von Carstein, ex-Vampire nouveau-né, ex-Scribe

Points de Folie : 3

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44	28	53 (5)	59 (5)	68	54	61	57

Compétences : Charisme (Soc +10), Commandement (Soc), Commérage (Soc +10), Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, nécromancie, théologie) (Int), Connaissances générales (Arabie, Kislev) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Déplacement silencieux (Ag), Équitation (Ag), Escalade (Ag), Esquive (Ag), Évaluation (Int), Filature (Ag), Focalisation (FM), Fouille (Int), Intimidation (F), Langage mystique (haut nehekharéen, magick, Vieille Foi) (Int), Langage secret (langage de guilde) (Int), Langue (bretonnien, classique, kislevarin, reikspiel, tiléen) (Int), Lire/écrire (Int), Métier (calligraphe) (Ag), Perception (Int +10), Sens de la magie (FM), Soins (Int)
Talents : Désarmement, Dur à cuire, Éloquence, Intrigant, Linguistique, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Orateur né, Sixième sens, Sombre savoir (nécromancie)
Traits : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (vampirisme, innocence perdue, vision de l'au-delà, brume éthérée, nécromancien-né, apparence humaine, regard hypnotique, malédiction des vampires), Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguisés, Troublant, Vision nocturne

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 6 ; **Points de Blessures :** 23
Magie : 3 ; Magie commune (occulte), Sombre savoir (nécromancie)
Arme : dents (1d10+5), griffes (1d10+5), stylet en gromril (1d10+3 ; équivaut à une dague)

Dotations

Lydia porte une magnifique robe bordeaux décolletée parée de dentelle noire.

LIEUX IMPORTANTS

Tous les endroits décrits ci-dessous sont indiqués sur la carte page 280. Tous ces lieux sont dans l'obscurité, à moins qu'il ne soit précisé le contraire. Mais les descriptions partent du principe que les PJ ont une source de lumière. Cela serait sage de leur part de faire en sorte d'y voir quelque chose, non ?

1. Entrée

Après avoir passé la membrane, les PJ débouchent dans cette salle.

> ***Les lieux sont humides et l'air est chargé de puanteur, mélange étrange d'odeur d'ordures, d'excréments et de putréfaction. Les murs, le sol et le plafond sont d'une teinte gris sombre et couverts d'humidité. En y regardant de plus près, on peut constater que les parois sont striées de minuscules lignes bleues, rouges et marron. Des espèces de filaments orange spongieux qui ressemblent à des racines mais en plus charnus, pendent çà et là du plafond. Quelques flaques d'eau huileuses parsèment le sol, et des choses bougent dans ces flaques, à en croire les rides qui apparaissent par moments à leur surface.***

Il n'y a rien d'intéressant à découvrir ici. Ni traces – la nature du sol les efface rapidement – ni marques sur les murs. Choisissez au hasard un personnage et faites-lui faire un **test de Perception Assez difficile (–10)**. En cas de succès, hochez la tête d'un air entendu et ne dites rien. S'il échoue, secouez la tête et lancez vos dés derrière le paravent. Secouez à nouveau la tête et laissez les personnages poursuivre.

2. La caverne aux dents

Cette caverne étroite finit en cul-de-sac après quatorze mètres.

> ***Tandis que vous progressez dans le tunnel, vous remarquez par endroits d'étranges excroissances sur la paroi. Ces concrétions en forme de dents émergent de la pierre blanchâtre du mur. En regardant plus loin dans le tunnel, vous vous apercevez qu'elles se font plus nombreuses, jusqu'à couvrir entièrement les murs et le plafond.***

Un examen minutieux de ces nodules révèle qu'il s'agit de canines poussant dans des tumeurs charnues qui émergent du mur. Ces tumeurs sont sanglantes et visqueuses. Une dent peut être extraite avec un **test de Force** – Facile (+10) si le personnage utilise des pinces ou une dague – mais cela provoque un tremblement de tout le tunnel et tous ceux qui s'y trouvent doivent réussir un **test d'Agilité** ou se retrouver au sol. Un personnage qui tente d'extraire une dent et qui ne porte pas d'armure subit 1d5 points de dégâts quand la dent entaille sa chair tendre.

3. Embuscade

Un incendiaire de Tzeentch est caché derrière un pilier de pierre. Il surgit de sa cachette dès que le premier personnage est passé.

Incendiaire

Un incendiaire de Tzeentch est un curieux démon qui possède un corps tubulaire surmonté d'une tête à la gueule grimaçante. Son tronc se termine par une sorte de jupe de chair rose. Ses deux longs bras bleus sont terminés par des orifices dégoulinants, capables de cracher des flammes liquides.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27	45	41 (4)	46 (4/6)	44	0	0	0

Traits : Armes naturelles (morsure), Aura démoniaque, Brasier, Dénué de conscience, Effrayant, Lévitation

Combat
Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4, vol 6 ; **Points de Blessures :** 11
Armes : morsure (1d10+4)

Brasier
Par une action complète, l'incendiaire peut libérer un jet de flammes contre des adversaires situés à six mètres ou moins. Prenez le gabarit de flammes. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet subissent 1d10+4 points de dégâts. En outre celles qui subissent au moins 1 point de dégâts doivent réussir un test d'Agilité sous peine de prendre feu.

Tactique
L'incendiaire est dénué de conscience. Il utilise son Brasier à chaque round, même s'il est engagé au corps à corps. Il combat jusqu'à la mort.

4. Bassin de joie

Cette salle étrange a un effet inattendu sur ceux qui y pénètrent.

La puanteur reflue à mesure que vous pénétrez dans cette salle, remplacée par un parfum doucereux qui rappelle un peu celui du miel. Tandis que votre lumière emplit la salle, vous remarquez que le sol cède la place à une sorte de plage de sable fin descendant en pente douce vers un petit lac d'un liquide jaune pâle. Tandis que vous le regardez, la surface se soulève et libère une bulle qui flotte un instant avant d'éclater en libérant une nouvelle bouffée de ce parfum délicat.

Tout personnage qui s'attarde ici plus d'un round doit réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (-10)** ou sombrer dans un profond sommeil. Ceux qui réussissent le test peuvent réveiller leurs camarades en les giflant ou en faisant beaucoup de bruit (ce qui pourrait provoquer un événement aléatoire). Les personnages qui émergent de ce coma restent ensommeillés pendant 1d10x20 minutes, subissant un malus de -10 à tous les tests. Un personnage endormi a droit à un nouveau **test de Force Mentale** pour se réveiller à chaque heure qui passe. Un personnage qui se réveille de lui-même se sent parfaitement reposé et a miraculeusement récupéré tous les points de Blessures qui lui manquaient.

Pénétrer dans le bassin n'est pas une bonne idée. L'inconscient qui s'y essaye subit 1d10+4 points de dégâts qui ignorent l'Armure et tout son équipement et son matériel sont dissous. Si ces dégâts réduisent le personnage à 0 point de Blessures, son corps coule dans le bassin. Peu après, une nouvelle bulle apparaît mais quand elle explose, elle projette du sang dans toute la salle en libérant un cri étouffé. Ceux qui assistent à cette scène horrible doivent réussir un **test de Force Mentale** ou gagner un nouveau point de Folie.

Plonger un doigt dans le liquide résulte dans la perte de ce doigt – dernier avertissement. Encore une chose : des petits malins pourraient avoir l'idée de remplir des flasques de ce liquide. Tout ce qui touche le liquide du bassin est automatiquement dissous, y compris le verre.

5. Authentique bizarrerie

Les personnages progressant dans ce couloir effectuent un test de **Perception Assez difficile (-10)**. Ceux qui le réussissent remarquent que les murs tremblent légèrement. Les personnages qui atteignent le milieu du tunnel déclenchent le piège. Un brutal courant d'air arrive d'en face et menace de renverser les personnages, qui doivent effectuer un **test de Force Difficile (-20)**. Ceux qui le réussissent restent sur leurs pieds. Les autres sont soufflés 1d10 mètres en arrière. Ils subissent 1d10 points de dégâts plus 1 point supplémentaire par tranche de deux mètres parcourus. Mais ce n'est pas fini ! Alors que la bourrasque s'apaise (un round), les murs se contractent et pressent tous ceux qui se trouvent encore dans le tunnel, leur infligeant 1d10+2 points de dégâts. Ainsi pressés, les malheureux aventuriers ne peuvent pas bouger. Le round suivant, le tunnel revient à la normale, mais c'est désormais de derrière eux qu'un puissant souffle d'air arrive, projetant les personnages 2d10 mètres en avant, à moins qu'ils ne réussissent un **test de Force Difficile (-20)**. Ceux qui échouent subissent 1d10 points de dégâts plus 1 point supplémentaire par tranche de deux mètres parcourus. Ceux qui ont réussi tous leurs tests se voient récompenser de leur bonne fortune par une généreuse giclée de morve verte inoffensive expectorée par le tunnel.

6. Jarre suspecte

Cette salle contient l'une des fausses clés. La Sorcière Noire a ordonné à ses serviteurs de disséminer ces clés un peu partout, mais cela ne serait pas crédible si ces clés étaient laissées sans la moindre protection. Par conséquent, cette gentille petite clé bénéficie d'une protection raisonnable et pas trop dangereuse.

Une jarre de verre et d'argent est suspendue à une lourde chaîne fixée qui pend du plafond. Elle contient une gelée violette translucide, qui goutte d'une fissure au fond de la jarre et tombe sur le sol en grésillant.

Un personnage réussissant un **test de Perception** remarque qu'un objet flotte dans le récipient ; s'il réussit de 10 ou plus, il distingue que l'objet a la forme d'une clé. Les personnages ont accès à la mixture en ôtant le couvercle, mais sortir l'objet de la gelée n'est pas si simple. Un personnage qui plonge la main dans la substance visqueuse doit réussir un **test d'Endurance Difficile (-20)** ou se retrouver avec la main et le bras complètement engourdis et inutilisables pendant 1d10 minutes. Un personnage qui insiste rallonge cette durée de 1d10 minutes à chaque fois qu'il plonge ses doigts gourds et malhabiles dans la jarre.

La gelée n'affecte pas la matière inerte. Un personnage peut donc utiliser une arme ou un objet pour sortir la clé de la jarre. Une fois la clé sortie, les personnages peuvent l'examiner. C'est une clé étrange, faite d'un curieux métal aux reflets violets. Une extrémité se compose de curieuses pointes tordues et l'autre est ornée d'une améthyste d'un violet lumineux. La clé doit bien valoir une dizaine de couronnes chez un collectionneur, mais tant qu'un personnage porte la clé sur lui, il bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Force Mentale. Cette clé est sous le patronage de Tzeentch. N'oubliez pas toutefois qu'insérer la clé dans les portes de la **salle 75** a pour sympathique résultat de provoquer une nouvelle et amusante mutation !

7. La Mère

Voici l'une des trois salles à contenir une vraie clé. Une servante de la Sorcière Noire garde cet objet tant convoité. Il s'agit d'une femme de Zhidovsk sacrifiée à la Sorcière Noire il y a de nombreuses années de cela.

Les murs de cette salle sont rose pâle et couverts de cloques blanches. Au fond de la pièce se trouve une femme d'âge mûr, emprisonnée par le mur duquel émergent des mains et de longues langues qui enserrent sa peau nue. Une main jaillit parfois de la substance charnue du mur et s'agite dans l'air avant de disparaître à nouveau dans la paroi, immédiatement suivie d'une longue langue qui vient glisser sur la peau de la femme. Celle-ci vous fixe avec des yeux morts. Un paquet de mucus visqueux d'un vert vif tremblote sur le sol au centre de la pièce.

Tous les personnages doivent effectuer un **test de Force Mentale**, Ceux qui le ratent peuvent se réjouir d'avoir gagné un nouveau point de Folie.

Cette femme est la Mère, et la Sorcière Noire l'a chargée de garder l'un des jeux de clés nécessaires pour ouvrir les portes du sanctuaire secret. Lorsque les PJ entrent dans la salle, elle lève les yeux vers eux, un mélange de fierté et de peur sur le visage. Elle est un peu démente, mais assez lucide pour reconnaître que les



personnages n'appartiennent pas au Ventre et ne sont pas non plus des vampires. Dès qu'elle les voit, elle dit, *« Le premier adversaire que vous voyez n'est pas le véritable ennemi. Regardez au-delà et au cœur des ténèbres pour vaincre le mal. »* Après cela, elle regarde tout autour d'elle et murmure quelque chose. Un personnage réussissant un **test de Perception Assez difficile (-10)** l'entend dire *« Tuez-moi et je serai libérée. »* Un personnage pourra obtenir un indice supplémentaire sur ce qu'il doit faire en réussissant un **test de Perception Assez facile (+10)** pour remarquer un petit tatouage sur son front.

Un coup de grâce suffit à la libérer de l'horreur de sa situation. Les langues et les mains sont immondes mais inoffensives. Elles sont fortes (F 66) et retiennent fermement la femme. Les personnages qui examinent la salle et réussissent un **test de Fouille Assez difficile (-10)** découvrent sous ses pieds une petite mare de sang balayée d'empreintes de coups de langues.

Après l'avoir achevée, un liquide métallique s'écoule de la blessure et coagule sur le sol en prenant la forme d'une clé. Il s'agit d'une vraie clé et le personnage qui s'en saisit expérimente les sensations décrites dans **Vraie ou fausse?** page 266. Le corps de la Mère s'agite et revient à la vie, et les langues l'emprisonnent à nouveau contre le mur.

Après avoir donné sa dernière clé, elle revient à la vie et le mur la libère. Elle va alors dans la **salle 74** et attend les instructions de la Sorcière Noire. Si les PJ survivent à leur rencontre avec la Sorcière Noire et parviennent à la vaincre, la Mère gémit piteusement et s'effondre en un tas de chair putréfiée et de fluide saumâtre.

Une fausse clé

Le mucus au centre de la pièce dissimule une fausse clé. Un personnage réussissant un **test de Perception** remarque un objet au milieu du mucus, et avec un degré de réussite peut dire que cet objet a la forme d'une clé. Nettoyer ce tas de mucus est impossible. Dès qu'on le nettoie, la clé produit un nouveau paquet de bave visqueuse. Le seul moyen de libérer la fausse clé du mucus est de le manger dès qu'il jaillit de la clé. Maintenant, comme peu de joueurs auront naturellement l'idée que leur personnage pourrait lécher le mucus produit par la clé afin de la nettoyer, tous devront tester leur Folie. Pour chaque point de Folie qu'il possède, un personnage a 10 % de chances d'avoir l'idée de manger cette bave immonde. Mais laissez-les d'abord essayer plusieurs choses avant de leur faire effectuer ce test. Le personnage qui nettoie la clé doit réussir un **test d'Endurance** ou tout revomir, et voir la clé retrouver son emballage visqueux. Il faut réussir quatre tests pour dégager totalement la clé.

C'est une tâche réellement dégoûtante, et ceux qui regardent le malheureux personnage en train de manger le mucus doivent réussir un **test de Force Mentale Assez facile (+10)** ou gagner un nouveau point de Folie. Évidemment, le mucus est porteur d'une maladie et le personnage qui finit son « repas » contracte automatiquement la courante galopante.

Une fois nettoyée, la clé se révèle être en fer rouillé. De minuscules visages verts apparaissent dans les piqûres de rouille qui parsèment sa surface, et c'est d'eux que suinte la gelée verte. Un personnage qui tient la clé bénéficie d'un bonus de +10 en Endurance. Cette clé est sous le patronage de Nurgle.

8. Boite en bronze

Cette salle contient l'une des fausses clés.

Une petite boîte en bronze se trouve au milieu de cette pièce vide. Du coin de l'œil, il vous a semblé voir des crânes ornés de cornes vous regarder depuis les murs, mais lorsque vous vous tournez, vous voyez qu'il n'y a rien sur la paroi.

La boîte semble être faite d'un seul morceau de bronze. Il n'y a aucune marque ni à première vue aucun moyen de l'ouvrir. Elle est chaude au toucher et si on s'approche pour la sentir, elle dégage une légère odeur cuivrée.

Pour ouvrir la boîte, les PJ doivent verser du sang dessus, ce qui pourrait arriver si un personnage qui la porte est blessé, donc gardez bien en mémoire où se trouve la boîte si les PJ la prennent avec eux. Une fois touchée par le sang, la boîte s'agite et se réorganise, prenant la forme d'une étoile à huit branches. Un personnage qui réussit un **test de Perception Assez facile (+10)** remarque que ce nouvel objet à des parties mobiles. Si le personnage fait bouger ces parties dans l'ordre voulu, ce qui nécessite un **test d'Intelligence Assez difficile (-10)** ou un **test de Connaissances Académiques (ingénierie)**, il parvient à transformer l'objet en une boîte qui s'ouvre pour révéler une clé en bronze qui émet un faible vrombissement. La poignée de la clé se compose d'une boule de sang coagulé tandis que le panneton se termine en lame pointue. La clé confère le talent Frénésie à celui qui la porte. Cette clé est sous le patronage de Khorne.

9. Rideau coloré

Cette salle comporte une autre fausse clé.

Un rideau de lumière chatoyante qui ne cesse de changer de couleur coupe en deux ce tunnel légèrement plus large que les autres. Le rose pastel se fond en marron sombre qui se change en vert émeraude. Le rideau est transparent, et vous pouvez apercevoir le tunnel qui se continue de l'autre côté.

La clé flotte au milieu du rideau. Le rideau change de couleur à chaque round. Si le résultat donne la même couleur que le round précédent, le rideau disparaît, révélant une étrange clé qui se contorsionne et flotte dans les airs avec des ailes de moineau. Les PJ doivent attraper la clé, ce qui nécessite de réussir un **test de Capacité de Combat** avant que le rideau change à nouveau de couleur. Pour déterminer la couleur du rideau, effectuez un jet sur la **Table 9–4 : Couleur du rideau**. Si un PJ touche le rideau ou le traverse pendant qu'il brille d'une quelconque couleur, il doit réussir un test d'Endurance avec le degré de difficulté indiqué sous peine de gagner une mutation. Si vous utilisez le *Tome de la Corruption*, utilisez la **table 3-5 : Mutations de Tzeentch**, page 52.

Le personnage qui porte cette fausse clé bénéficie d'un bonus de +1 à sa caractéristique Magie. Cette clé est sous le patronage de Tzeentch.

TABLE 9-4 : COULEUR DU RIDEAU

Jet	Couleur	Difficulté
01–10	Blanc crâne	pas de mutation
11–20	Rouge sang	Très facile (+30)
21–30	Orange flamboyant	Facile (+20)
31–40	Jaune lune sale	Assez facile (+10)
41–50	Vert morveux	Moyenne (+0)
51–60	Bleu enchanté	Assez difficile (-10)
61–70	Violet archonte	Difficile (-20)
71–80	Rose tentacule	Très difficile (-30)
81–90	Brun bestial	Impossible–mutation automatique
91–00	Faites deux jets, mélangez les couleurs et additionnez les difficultés.	

10. Carrefour de la tragédie

Cette bifurcation de quatre tunnels contient un piège vicieux.

Au centre de cette grotte se trouve un monticule de fange verte informe qui atteint presque le plafond et est entouré d'une flaque de vase verte. Une légère odeur d'ammoniaque flotte dans l'air.

Tant que les personnages restent à plus de deux mètres du monticule, ils ne sont pas plus en danger que d'habitude. Mais si un personnage se rapproche davantage, un tentacule gluant surgit vers le personnage (CT 50). Le monticule peut utiliser plusieurs tentacules à la fois sans le moindre malus. Si le tentacule frappe le personnage à un endroit du corps qui n'est pas protégé par une armure, il transperce la chair et déploie plusieurs griffes qui s'enfoncent autour de la blessure. Le tentacule fait perdre 3 points de Blessures s'il frappe au bras, 5 points de Blessures à la jambe, 10 points de Blessures au corps, et est mortel s'il frappe à la tête. Un personnage a droit à un **test d'Agilité** ou un **test d'Esquive** pour éviter l'attaque. Une fois installé dans la chair, le tentacule instille sa semence maligne dans le corps de la victime, forçant le personnage à réussir un **test d'Endurance** ou à mourir en un nombre de rounds égal à son bonus d'Endurance. Un personnage qui tranche le tentacule en un round (ce dernier a un point de Blessures) empêche celui-ci de lui injecter sa vase et n'a donc pas besoin d'effectuer de test d'Endurance. Un personnage qui meurt se transforme en 1d5 rounds en un nouveau monticule de fange.

Le monticule informe est particulièrement sensible au feu. Il s'embrase dès qu'il est mis en contact avec une flamme, emplissant le croisement et les salles alentour d'une horrible fumée. Tous les personnages qui ratent un **test d'Endurance** subissent un malus de -20 à tous les **tests de Perception** basés sur l'odorat pendant 1d5 heures.

11. Murs bavards

Cette salle est inoffensive ou presque.

Les murs sont parsemés de bouches souriantes. Vous supposez qu'elles sont contentes de vous voir en ces lieux puisqu'elles entonnent à l'unisson une petite chanson amicale vous concernant. Au début la chanson paraît bienveillante, racontant vos exploits et vos succès, mais bientôt elle devient sombre et décrit avec un luxe terrifiant de détails la façon dont vous allez mourir et quand cela va se produire.

Des murs couverts de bouches chantantes ne sont pas quelque chose de normal. Les personnages doivent réussir un **test de Force Mentale** ou gagner un point de Folie. Les bouches se taisent dès que les personnages reculent à plus de quatre mètres de la salle. Laissez les bouches continuer à chanter peut déclencher un événement aléatoire si vous le souhaitez. Les bouches ne sont pas désireuses de faire la conversation et ne répondent donc pas aux questions. Si vous êtes en veine d'inspiration, n'hésitez pas à composer une vilaine petite ritournelle sur les PJ, en n'oubliant surtout pas d'y ajouter quelques éléments bien dégoûtants.

12. Tas de chair

Cette vaste intersection contient une autre fausse clé.

Au centre de cette intersection se trouve un tas frémissant de chair luisante. Il a un soubresaut quand vous vous rapprochez. Une assez forte odeur de jambon flotte dans l'air.

Ce tas est exactement ce qu'il paraît: un amas de chair rose veinée de marbrures violettes. Une fausse clé est dissimulée à l'intérieur de ce tas. Récupérer la clé est simple: il suffit de verser une dose d'alcool sur la chair et un orifice s'ouvre en grand, révélant un trou sanglant. Les personnages peuvent avoir un indice en réussissant un **test de Perception Assez facile (+10)** qui leur permet de remarquer une outre de vin vide abandonnée sur le sol. Une fois « éméché », le tas de chair tremblote et se retourne sur lui-même en éclaboussant les lieux. Sa nouvelle forme rapetisse rapidement, jusqu'à finir par n'être plus qu'une clé faite de métal rose. Cette clé est sous le patronage de Slaanesh.

Des PJ impatients pourraient tailler ce tas de chair en morceau. Cela détruit la clé et le tas hurle comme un goret, ce qui peut attirer l'attention ou déclencher un événement aléatoire.

Un personnage qui porte la clé bénéficie d'un bonus de +10 à ses tests de Sociabilité.

13. Saul le triste

Saul le triste, un serviteur rejeté par la Sorcière Noire se cache dans cette salle. Durant son adolescence, il a rêvé d'elle, l'imaginant comme une femme séduisante et voluptueuse qui ne demandait qu'à l'aimer. Les rêves étaient puissants et le poussèrent à tout quitter pour trouver l'objet de son désir. Il parcourut des centaines de kilomètres et arriva finalement au lac. Il plongea, trouva la membrane et entra, mais tout cela n'était qu'un piège. La Sorcière Noire a attiré ainsi de nombreux mortels pour leur malheur, les abusant par des promesses de plaisir, de richesse ou de savoir. Mais une fois arrivé, le Ventre les mettait en pièces pour en faire des êtres nouveaux. La plupart des victimes ne se rappellent rien de leur vie d'avant, mais Saul le triste est une exception. Malgré sa nouvelle forme grotesque, il languit après la Sorcière Noire, espérant qu'elle va alléger ses souffrances et lui redonner sa forme d'avant.

Saul le triste est caché dans l'un des passages latéraux et pleurniche. Les personnages passant à dix mètres ou moins peuvent effectuer un **test de Perception** pour percevoir ses sanglots. S'ils cherchent d'où proviennent ces sons, ils trouvent un Saul le triste bien affamé.

Saul le triste est gros asticot violet boursouflé équipé de petites ailes de colombes sur toute la longueur de son corps. Un flot de bave marronnasse nocive coule de sa bouche et lui provoque des haut-le-cœur, ce qui fait qu'il a les plus grandes peines du monde à garder ce qu'il mange.

Points de Folie: 8

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46	41	43 (4)	52 (5/7)	50	28	38	14

Compétences: Baratin (Soc), Esquive (Ag), Intimidation (F), Langage mystique (démoniaque) (Int), Langue (langage sombre, reikspiel) (Int), Natation (F), Perception (Int)
Talents: Ambidextre, Coups précis, Coups puissants
Traits: Armes naturelles (morsure gluante), Aura démoniaque, Effrayant, Mutations (agile [x2], spores), Vision nocturne, Volonté de fer

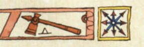
Combat

Attaques: 2; **Mouvement:** 5; **Points de Blessures:** 15
Armes: morsure gluante (1d10+5 ; valeur de critique +1)

Mutations

Saul le triste a deux mutations.

- *Agile:* Saul est vif malgré sa grande taille et sa forme peu maniable. Comme il a reçu cette mutation deux fois, son Agilité est augmentée de 10.
- *Spores:* des petites vesses-de-loup sont cachées dans les replis de sa graisse. À chaque fois qu'il bouge, il libère des jets de spores.



C'est encore pire quand Saul est frappé au combat. Une attaque de corps à corps qui le touche provoque un nuage de spores asphyxiant qui force celui qui a blessé Saul à réussir un test d'Endurance ou à perdre son tour de jeu suivant, occupé qu'il est à chercher à respirer. Les créatures qui ne respirent pas (comme les morts-vivants ou les statues) sont immunisées aux spores.

14. Ulcère suppurant

Cette grande salle contient une autre fausse clé.

À première vue la salle semble vide, mais vous finissez par remarquer un fil de bave bleue pâle qui suinte du plafond. En levant les yeux, vous apercevez sur le plafond de roche un ulcère d'un rouge furieux. À l'intérieur de cette plaie suppurante est plantée une dague verte.

Récupérer la clé (c'est-à-dire la dague) est terriblement simple et ce pour une bonne raison : cette clé est particulièrement dangereuse. Il suffit qu'un personnage tende le bras, enfonce la main dans l'ulcère et retire la dague cruelle. La plaie gratifie le personnage d'un baiser baveux sur sa main qui – bien que déroutant – est totalement inoffensif.

Ce qui n'est pas le cas de la clé. Tant qu'un personnage porte la clé, il échoue automatiquement à tous les tests effectués pour ne pas contracter une maladie. En échange, son Bonus d'Endurance augmente de 1. La clé peut être utilisée comme une dague de qualité exceptionnelle (+10 aux tests de Capacité de Combat) et est sous le patronage de Nurgle.

15. Hall des plaies

Cette salle renferme un piège mortel qui n'apparaît pas au premier regard. L'endroit ressemble à n'importe quelle autre portion de tunnel et est désert à l'exception de fissures orange suintantes dans les murs. Les personnages qui pénètrent dans les espaces indiqués sur la carte sont brusquement aspirés dans le sol et recrachés au hasard dans une autre partie du complexe (si vous n'utilisez pas de plan, un personnage a 25 % de chances par round de tomber sur un sphincter tant qu'il se trouve dans le Hall des plaies). Lancez 1d100. De 01 à 74, le personnage est rejeté par un sphincter avec un flot d'ordure écœurante dans la salle au numéro correspondant. Le sphincter se renferme immédiatement après avoir expulsé le personnage. De 75 à 79, le personnage est rejeté dans le lac devant l'entrée, et de 91 à 00, le personnage réapparaît dans la crevasse extérieure qui surplombe le lac.

Les fluides qui accompagnent le personnage transporté sont toxiques mais n'ont pas d'effet jusqu'à ce que le personnage doive effectuer un test pour ne pas subir une mutation. Ces fluides, qui s'insinuent par les pores de la peau du personnage, infligent un malus de –10 aux tests pour éviter les mutations. L'effet des fluides disparaît au bout de 1d10 minutes.

16. Fontaine de sang

Cette salle contient une autre fausse clé !

Cette salle est vide, à l'exception d'un large bassin de sang bouillonnant. Une clé en os flotte à la surface de ce liquide.

Enlevez la clé du bassin de sang est simple. Mais le personnage qui fait cela doit immédiatement réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (-10)** ou entrer dans une rage aveugle et attaquer ses alliés pendant 1d10 rounds. Tant qu'il est affecté, le personnage bénéficie d'un bonus de +10 **aux tests de Force** et de **Force Mentale**, et son bonus de Force augmente de 1. Il subit un malus de **-10 aux tests de Capacité de Combat** et **d'Intelligence**. Le personnage doit attaquer l'ennemi le plus proche à chaque round, ne retardant son attaque que le temps de dégainer une arme. Un personnage dans cet état de rage ne peut pas lancer de sorts. Cette clé est sous le patronage de Khorne.

17. Chambre des murmures

Cette salle étrange peut donner aux PJ d'importants indices sur ce qu'ils doivent faire.

Cette petite salle est plongée dans l'obscurité.

Lorsque les PJ y pénètrent, faites-leur effectuer un **test de Perception**. Ceux qui le réussissent entendent un murmure ténu, et ceux qui échouent au test n'entendent rien et n'entendront rien dans cette salle. À chaque round qu'un personnage passe en ces lieux, il reçoit une des informations données ci-dessous. Toutefois, le personnage doit réussir à chaque round un **test de Force Mentale** ou gagner un point de Folie. Les personnages qui ont raté leur **test de Perception** n'ont aucun risque de devenir fous en restant ici.

- *« Les clés, insensé, les clés ! Elles sont la réponse ! »*
- *« Cherchez la Demoiselle, la Mère et la Mégère. Elles ouvrent le bon chemin ! »*
- *« les orques sont des champignons… des champignonnnnnnnnns ! »*
- *« Elle veut s'unir à l'Enfant, pour retrouver son rang de Maîtresse des Bêtes ! »*
- *« Prenez garde aux tourtes des halflings ! »*
- *« L'héritier souillé convoite l'Enfant, car il est destiné à régner sur les hommes ! »*
- *« L'Enfant n'est pas le Champion de la Nuit ! Il est notre perte à tous ! »*
- *« Les hommes-rats sont trop répandus pour que les habitants du Vieux Monde puissent nier leur existence ! »*
- *« Où sont les animaux, les sangliers, les oiseaux ? Où, où, où ! »*
- *« Sa dépouille… détruisez sa dépouille… »*
- *« Ne mangez pas la neige jaune ! »*

Et ainsi de suite.

18. Les clés du destin

Quand les PJ arrivent à moins de six mètres de cette salle, faites-leur faire un **test de Perception Assez facile (+10).** Ceux qui le réussissent perçoivent les bruits d'un combat provenant de cette salle. La description ci-dessous suppose que les PJ s'approchent discrètement. Modifiez le texte pour des PJ sourds ou imprudents.

Deux hommes énormes à tête de taureau tournent l'un autour de l'autre. Leurs fronts sont marqués au fer rouge de symboles ondoyants qui dégagent une fumée âcre respectivement bleue et rose. Ils tiennent chacun une hache impressionnante et se balancent de grands coups. Sur le sol entre eux se trouvent deux petits tas de tissus sanguinolents parsemés de globes oculaires qui imitent les mouvements des deux grandes créatures. Les éclats d'un rire retentissant emplissent l'air.

Les deux créatures sont des minotaures, dont le front est respectivement marqué du symbole de Slaanesh et de celui de Tzeentch. Les tas de chair suintante animés sont des fausses clés, une dédiée à Slaanesh et l'autre à Tzeentch. Tuer un minotaure provoque la transformation du monticule de chair en une clé. Des PJ malins pourraient diriger leurs attaques sur les tas de chair, mais toute attaque réussie tue le tas de chair et détruit la clé, qui explose dans un éclair aveuglant de lumière. Toutes les créatures situées dans un rayon de quatre mètres doivent réussir un **test d'Endurance** ou subir un malus de –10 à tous les tests pour 1d5 rounds.

Si les PJ parviennent à tuer les deux minotaures, les tas de chair prennent une forme correspondant mieux à leur nature de clé. La clé de Slaanesh est rose et moite et tant qu'un personnage la porte, son bonus d'Endurance augmente de 1. La clé de Tzeentch est





Le Ventre

0 2 4 6 8 10 12
Échelle en mètres

LAC

Légende

1 — *Entrée*
2 — *Caverne aux dents*
3 — *Embuscade*
4 — *Bassin de joie*
5 — *Authentique bizarrerie*
6 — *Jarre suspecte*
7 — *La Mère*
8 — *Boite en bronze*
9 — *Rideau coloré*
10 — *Carrefour de la tragédie*
11 — *Murs bavards*
12 — *Tas de chair*
13 — *Saul le triste*
14 — *Ulcère suppurant*
15 — *Hall des plaies*
16 — *Fontaine de sang*
17 — *Chambre des murmures*
18 — *Les clés du destin*
19 — *Des piliers et un combat*
20 — *Salle des yeux*
21 — *Morve dégoulinante*
22 — *Fosses*
23 — *Le palais des plaisirs de Slaanesh*
24 — *Pluie de sang*
25 — *Des vers de lumière verte*
26 — *Rubans de chair*
27 — *Salle inondée*
28 — *Des goules monstrueuses*
29 — *Nuées du chagrin*
30 — *La chambre verte*
31 — *Galerie de la guerre*
32 — *Fange corrosive*
33 — *Douleur aiguë*
34 — *Salle vide*
35 — *De vieux papiers*
36 — *Tas de gélatine, acte Un*
37 — *Tas de gélatine, acte Deux*
38 — *La masse d'armes putride*
39 — *Une plante en pot*
40 — *Scène de boucherie*
41 — *Salle tranquille*
42 — *Divertissement aléatoire*
43 — *Le cochon d'or*
44 — *Mains baladeuses*
45 — *Des cadavres, des cadavres partout*
46 — *Peintures rupestres*
47 — *Large passage*
48 — *La Demoiselle*
49 — *Les têtes dansantes*
50 — *Des sacs de chair malfaisants*
51 — *Tas de fumier*
52 — *Des orques noirs égarés*
53 — *Flaque de sang*
54 — *Pluie malsaine*
55 — *Qu'est-ce que ça peut bien être ?*
56 — *Vaste couloir*
57 — *Un spectacle écoeurant*
58 — *Gardiens*
59 — *Kyste affamé*
60 — *Salle vide*
61 — *Bagarre de vampires*
62 — *Mare de boue*
63 — *Un vieil ami*
64 — *Le prêtre abandonné*
65 — *La Mégère*
66 — *Octogramme*
67 — *Couvée*
68 — *Ciel ! Des vampires !*
69 — *Des eaux bienfaisantes*
70 — *Passage désert*
71 — *Rassemblement de mutants*
72 — *L'Œil du Chaos*
73 — *Un tas d'os*
74 — *Les portes du destin !*
75 — *Le couloir du destin !*
76 — *Le sanctuaire secret*







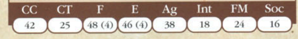





coupante, pointue et capricieuse dans les avantages qu'elle octroie. Lorsqu'un personnage portant cette clé lance un sort, jetez 1d5. Sur un 1, le personnage gagne un dé du Chaos. De 2 à 4, le personnage ajoute le chiffre obtenu comme bonus à son jet d'incantation. Sur un 5, le personnage gagne deux dés du Chaos.

Minotaures

Chaque minotaure sert une Puissance de la Corruption, à savoir Slaanesh et Tzeentch. Ils se haïssent mais ne peuvent se tuer, car les Dieux Sombres veulent les voir continuer à s'affronter pour leur amusement. S'ils remarquent la présence d'une autre créature, ils attaquent dans un mugissement haineux.



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	25	48 (4)	46 (4)	38	18	24	16

Compétences : Intimidation (F +20), Langue (langage sombre) (Int), Perception (Int), Pistage (Int), Survie (Int)
Talents : Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes)
Traits : Effrayant, Mutations (aspect bestial, grandes cornes, jambes d'animal), Sens aiguisés, Soif de sang

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 6 ; **Points de Blessures :** 26
Armure (légère) : veste de cuir (Bras 1, Corps 1)
Armes : arme à deux mains (hache lourde) (1d10+5 ; lente, percutante ; valeur de critique +1) et cornes (1d10+5 ; valeur de critique +1)

Soif de sang

Si un minotaure tue un adversaire et qu'il n'est pas engagé dans un combat au corps à corps contre un autre ennemi, il doit réussir un test de Force Mentale Assez facile (+10) pour résister à l'envie de s'asseoir et de se repaître de sa proie. Il peut rejouer un test au début de son tour, à chaque round, jusqu'à ce qu'il réussisse. Si le minotaure est attaqué au corps à corps, sa soif de sang s'interrompt immédiatement.

Mutations

Les minotaures ont des mutations, dont les effets sont déjà inclus dans leurs caractéristiques.

19. Des piliers et un combat

Cette salle comporte huit piliers blancs qui émergent du sol. Ils sont étonnamment lisses et ne portent pas la moindre marque. Un personnage qui examine ces piliers en utilisant Sens de la magie remarque qu'ils luisent de *Dhar*. Tout jet d'incantation effectué dans cette salle hérite d'un dé de Chaos.

Cette salle serait un lieu parfait pour rencontrer un vampire. Voir **Vampires errants** page 283 pour quelques conseils.

20. Salle des yeux

Cette salle est inoffensive, malgré son aspect déroutant.

Les murs sont couverts de centaines d'yeux rouges qui vous regardent et clignent de temps en temps.

Toucher un œil le fait se refermer, puis il cligne une dizaine de fois et verse des larmes vertes. Perforer un œil avec un bâton, une épée ou autre le tue, et les autres yeux de la salle se mettent à battre des paupières en lançant des regards furieux.

21. Morve dégoulinante

Cette salle contient... une FAUSSE CLÉ !

Des filaments de morve pendent du plafond et forment des flaques sur le sol. La salle a un agréable parfum mentholé.

Une perle de la taille d'un dé à coudre est enterrée sous les tas de morve. Trouver la perle demande de passer dix minutes de recherche à tâtonner à l'aveuglette dans la morve et de réussir un **test de Fouille Très difficile (-30)**. Un personnage qui échoue au test peut essayer à nouveau, mais chaque nouvelle tentative déclenche un jet sur la table des événements aléatoires ; la vie est parfois cruelle, non ? Un personnage qui trouve la perle et réussit un **test d'Évaluation** l'estime à 25 co. Un personnage audacieux qui l'avale voit soudain grossir sur son visage une cloque remplie de sang, qui explose après quelques secondes en libérant une clé noire. Tant qu'un personnage porte la clé – pas la perle – il bénéficie d'un bonus de +10 à tous les tests effectués pour résister à des sorts du Chaos (ce qui inclut tous les sorts du domaine du Chaos, du domaine de Nurgle, de Slaanesh et de Tzeentch). Cette clé est associée à Khorne.

Si vous voulez vraiment que les PJ découvrent le moyen d'obtenir la clé, faites-leur tester leur folie pour voir si l'idée leur vient. Pour chaque point de Folie, un personnage a 5 % de chances d'arriver à l'idée qu'il faut avaler la perle. Les personnages ont 10 % de plus d'arriver à cette conclusion s'ils ont déjà avalé quelque chose de dégoûtant au cours de leur exploration.

22. Fosses

Cette salle contient trois fosses d'environ trois mètres de profondeur, remplies à ras bord d'asticots. Un personnage qui pénètre dans une fosse vit une expérience palpitante (et un peu démente, gratifiez-le d'un point de Folie si ça vous amuse ; vous êtes à la fin de la campagne, vous pouvez vous laisser aller), et curative. Chaque heure passée dans une fosse remplie d'asticots, le personnage récupère 1d5-2 points de Blessures. Évidemment, il y a peu de chances que les joueurs pensent que cela peut-être une bonne idée de prendre un bain d'asticots. Vous pouvez tester leur folie comme dans la **salle 21** ou partir d'un rire machiavélique en les voyant manquer cette occasion de soigner leurs blessures.

23. Le palais des plaisirs de Slaanesh

Cette salle étrange est le repaire d'une démonette engendrée par la Sorcière Noire. La démonette se fait passer pour la Demoiselle et offre à un personnage qui entre dans la salle mille plaisirs, et encore davantage de souffrances.

Comptez le nombre de joueurs autour de la table. Faites sortir tous les joueurs impairs et lisez le paragraphe suivant.

Une voluptueuse jeune femme se tient dans cette salle bleu pâle. Elle est très légèrement vêtue, ne portant qu'un soutien-gorge cuivré et un pantalon assorti. Une chaîne à son cou la relie au mur. Elle tend vers vous sa main dans laquelle elle tient une clé de fer noir.

Une fois que vous avez fini cette description, faites sortir tous les joueurs pairs et lisez le paragraphe suivant.

Une abomination horrible se tient dans cette salle bleu pâle. Elle a la tête chauve, des yeux immenses et des pinces à la place des mains. Deux rangs de seins pendants tremblent alors que la bête sourit vicieusement. Une chaîne à son cou la relie au mur, et elle porte une clé de fer autour de son cou.







Cette créature est une démonette et dès qu'un personnage approche, elle danse et ondule lascivement, offrant des plaisirs mystérieux qui dépassent l'imagination. Dès qu'un personnage s'approche à portée, la démonette porte une attaque de pince, enfonce son appendice dans la chair de son adversaire et la fait tourner, provoquant chez la victime des cris mêlant agonie et extase.

La clé est un morceau de métal sans intérêt. Et la démonette peut rompre sa chaîne dans le cadre d'une action gratuite.

Démonette

Une démonette est un démon attrayant né de l'imagination démente de Slaanesh.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44	0	40 (4)	37 (3/5)	52	31	40	64

Compétences : Charisme (Soc +25), Commérage (Soc +20), Esquive (Ag), Expression artistique (danseuse) (Soc), Langage mystique (démoniaque) (Int), Langue (sombre langage, kislevarin, reikspiel) (Int), Perception (Int), Torture (Soc)

Talents : Ambidextre

Traits : Armes naturelles (pinces), Aura de Slaanesh, Aura démoniaque, Effrayant, Instabilité, Mutations (jambes d'animal, pinces, séduisant), Vision nocturne, Volonté de fer

Combat

Attaques : 2; **Mouvement :** 6; **Points de Blessures :** 12
Armes : pinces (1d10+4 ; précise)

Aura de Slaanesh

Tous les êtres vivants situés dans un rayon de quatre mètres subissent un malus de –10 aux tests de Capacité de Combat et de Force Mentale.

Instabilité

À chaque round au cours duquel une démonette est blessée sans réussir à infliger de points de Blessures en retour, elle doit réussir un test de Force Mentale pour éviter d'être renvoyée dans les Royaumes du Chaos.

Mutations

La démonette a trois mutations, dont les effets sont inclus dans ses caractéristiques.

- *Séduisant :* la démonette est particulièrement séduisante et bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de Charisme.
- *Jambes d'animal :* la démonette possède d'étranges jambes couvertes de chitine, qui augmentent son Mouvement de 1.
- *Pince :* la main gauche de la démonette est une pince qui lui confère le trait Armes naturelles et possède la qualité précise.

24. Pluie de sang

Vous n'êtes pas surpris de trouver une autre fausse clé, si?

Des gouttes de sang tombent du plafond. Quand elles touchent le sol, elles émettent une étrange lumière rouge. Au centre de la pièce une clé de bronze ornée à une extrémité d'un crâne à cornes est posée au sol.

Dans cette salle il pleut du sang. Les personnages peuvent y pénétrer sans risque et l'explorer autant que le cœur leur en dit. Durant le prochain combat, ils doivent réussir un **test de Force Mentale** ou attaquer l'allié le plus proche au corps à corps, en le chargeant au besoin.

Le personnage qui porte la clé inflige 1 point de dégâts supplémentaires lors de ses attaques de corps à corps. Cette clé est sous le patronage de Khorne.



VAMPIRES ERRANTS

À différentes étapes de leur exploration, les PJ pourraient rencontrer dans une salle vide un vampire (ou deux si vous êtes cruel), à condition bien sûr qu'il y ait encore des vampires en activité. Si les PJ réussissent à détruire le vampire, cela pourrait ruiner les plans de la Sorcière Noire. Notez les clés que le vampire avait trouvées, car les PJ pourront les récupérer s'ils y pensent. Au cours de la suite de l'exploration, des versions génériques du vampire détruit (utilisez les caractéristiques données dans le **Chapitre VIII**), excepté pour le Dragon de Sang, pourraient traquer les PJ pour récupérer les clés, si vous le souhaitez. Ces rencontres ne devraient compter qu'un seul vampire à la fois, qui attaque au moment où les personnages sont le moins en état de se défendre. Le vampire n'a pas pour but de tuer les PJ, juste de récupérer les clés. S'il échoue à récupérer les clés, les PJ réussissent à empêcher un élément essentiel du plan de la Sorcière Noire. Voir **Résultats** page 298 pour plus de détails.

25. Des vers de lumière verte

Les personnages traversant cette zone vivent une étrange expérience en étant colonisés par un nurgling.

Les murs brillent de vers constitués d'une lumière verte irréelle.

Les vers avancent vers le premier personnage à pénétrer dans la salle. Celui-ci a droit à un **test d'Agilité** pour éviter leur contact. En cas d'échec, un nurgling grandit en lui. Voir la section **Le bassin** dans le **Chapitre V : Les métamorphoses de la villa Hahn** page 141 pour plus de détails sur cette déplaisante expérience.

26. Rubans de chair

Cet étrange croisement ouvre sur plusieurs passages.

Des rubans de chair rose recouverte d'une épaisse couche de graisse jonchent le sol. Des tunnels partent dans toutes les directions.

Les rubans de chair sont exactement ce à quoi ils ressemblent. Il est possible de les manger, mais ils n'ont rien de nourrissant.

Voici un bon endroit pour une rencontre avec un des vampires. Consultez l'encadré **Vampires errants** pour plus de détails.

27. Salle inondée

C'est la dernière fausse clé, promis !

Le sol cède la place à une mare d'eau opaque. L'endroit exhale un léger parfum de viande avariée.

Un personnage qui regarde dans l'eau voit son reflet lui rendre son regard. Mais sous son reflet mouvant, il remarque – à condition de réussir un **test de Perception Assez difficile (-10)** – une cage qui flotte dans les eaux. Un degré de réussite révèle qu'un objet sombre est suspendu à l'intérieur de la cage.

Un personnage qui tend la main dans l'eau pour toucher la cage est aspiré à l'intérieur de la cage et la clé – l'objet sombre – rejetée à l'endroit où se tenait le personnage. Le personnage emprisonné ne risque pas de se noyer, n'a besoin ni de nourriture ni d'eau pour rester en vie. Il est pleinement conscient de son environnement et se porte bien, en dehors du fait qu'il n'a rien à faire. Si un personnage héroïque touche à son tour la cage, il échange sa place avec le personnage emprisonné. Le même phénomène se reproduit à chaque fois que quelqu'un touche la cage. Des joueurs futés (ou ennuyés) pourraient essayer que leurs personnages touchent la cage simultanément ; dans ce cas, un seul personnage est aspiré à l'intérieur de la cage (de préférence celui qui a eu cette bonne idée). Enfin, s'attacher avec une corde ou se faire retenir par ses compagnons ne parvient pas à empêcher la cage d'aspirer celui qui la touche.

Un personnage ne peut être libéré qu'à condition qu'un autre personnage touche la cage en étant en possession d'une autre clé, auquel cas cette clé change de place avec le personnage emprisonné et se retrouve à flotter dans la cage. La cage ne cesse pas pour autant de fonctionner et poursuit son irritant manège de capture des explorateurs imprudents. Au cas où les PJ sont un peu désinvoltes et qu'ils ont exploré le complexe sans trop d'encombres, vous pouvez toujours remplacer la clé à l'intérieur de la cage par quelque vilaine créature, comme un vampire, un mutant ou un démon.

La clé, une fois libre, est assez banale d'aspect. Tant qu'un personnage la porte, il peut lancer tous les sorts comme s'il possédait le talent Magie noire. Si le personnage possède déjà ce talent, il peut en cas de Malédiction de Tzeentch effectuer deux jets et conserver le meilleur résultat. Cette clé est sous le patronage de Tzeentch.

Et pour l'odeur de viande avariée ? un **test de fouille Assez difficile (-10)** permet de découvrir un morceau de chair abandonné dans une fissure du mur. Un mutant errant a caché son déjeuner ici et l'a oublié.

28. Des goules monstrueuses

Ces goules maléfiques ont été laissées ici par leur maître strigoi avec ordre de tuer toutes les créatures non vampires qu'elles rencontrent. Alléchées à la pensée de la chair fraîche, les goules rôdent, mordillant leur chair de leurs dents pointues. Il y a une goule pour deux PJ et une goule pour chaque PNJ. Un personnage qui a la langue bien pendue ou qui pousse un camarade dans les griffes avides des goules peut permettre au groupe d'avoir un round ou deux de discussion. Un test de **Charisme Difficile (-20)** convainc les goules de contrôler leur faim dévorante le temps de répondre à quelques questions.

Les goules n'ont aucune idée de ce qui se prépare, mais une d'entre elles s'avance et éructe que tous les vampires sont partis rejoindre le Champion de la Nuit. De qui ou de quoi il s'agit, les goules n'en savent rien ou s'en moquent, et avec un curieux gloussement, elles se jettent sur les PJ.

Brutes goules

Ces goules sont de coriaces vétérans habitués à dévorer la chair des vivants en la déchirant à même les os. Ce sont des tueurs implacables qui ne lâchent jamais leur proie.

Points de Folie : 6



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52	0	52 (5)	60 (6)	49	18	46	15

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Esquive (Ag), Filature (Ag), Fouille (Int +10), Intimidation (F), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int +10), Survie (Int)
Talents : Camouflage rural, Coups précis, Coups puissants
Traits : Armes naturelles (griffes), Attaques empoisonnées, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne

Combat
Attaques : 3 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 17
Armes : griffes (1d10+6 ; valeur de critique +1)

Attaques empoisonnées
Une créature vivante blessée par une attaque de griffes de goule doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (-10)** ou perdre 2 points de Blessures supplémentaires.

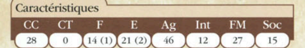
29. Nuées du chagrin

Les personnages pénétrant dans cette zone ont droit à un **test de Perception** pour remarquer le volettement de papillons violets. Ceux ayant obtenu au moins un degré de réussite remarquent également un cadavre humain sans yeux qui gît sur le sol. La vision d'une nuée du chagrin impose de réussir un **test de Force Mentale** ou d'être submergé par le chagrin et de se mettre à pleurer.

Les papillons qui forment les nuées du chagrin sont d'horribles créatures du Chaos nées de l'imagination monstrueuse du Maître du Changement. Il y a quatre nuées en ces lieux. Un round après l'entrée des PJ, les nuées du chagrin remarquent la présence des PJ et attaquent.

Nuée du chagrin

Fragiles individuellement, ces créatures s'assemblent en nuée pour fondre sur leur victime, sucer sa chair et ses larmes et lui arracher les globes oculaires pour se délecter du sang et du liquide lacrymal.



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28	0	14 (1)	21 (2)	46	12	27	15

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Esquive (Ag), Perception (+20) (Int)
Talents : Aura de chagrin, Frénésie de larmes, Nuée, Sens aiguisés, Vol

Combat
Attaques : 3 ; **Mouvement** : vol 4 ; **Points de Blessures** : 10
Armes : griffes (1d10)

Aura de chagrin
Dès qu'une créature vivante voit une nuée du chagrin, elle est submergée par la peine et la tristesse. Elle doit alors réussir un test de Force Mentale pour éviter de pleurer.

Frénésie de larmes
Quand une nuée du chagrin se trouve dans un rayon de quatre mètres d'une créature qui pleure, elle bénéficie des avantages du talent Frénésie.

Nuée
Quand une nuée du chagrin parvient à infliger des dégâts à un adversaire, elle le recouvre entièrement. Dans les rounds qui suivent, elle bénéficie d'un bonus de +20 aux tests de Capacité de Combat contre cette cible. Cette dernière subit quant à elle un malus de –20 à tous ses tests tant qu'elle est submergée par les créatures. Quand la nuée du chagrin se retrouve à 0 point de Blessures, elle se disperse et les créatures qui la composent s'enfuient de tous côtés.

30. La chambre verte

Cette salle est relativement sûre, ce qui en fait un bon endroit pour des PJ qui auraient besoin de récupérer.

Le tunnel s'élargit en un épais bourbier d'une matière spongieuse verdâtre.

Un personnage testant la surface spongieuse voit que celle-ci cède facilement, de la même manière que la membrane. Un PJ peut forcer pour y pénétrer et s'y déplacer lentement. La membrane se referme derrière lui. Dans les faits, le personnage flotte dans la matière étrange comme un morceau de fruit pris dans de la gélatine. Tant qu'il reste là, il peut respirer normalement et ne risque pas de se faire attaquer par les sbires de la Sorcière Noire.

31. Galerie de la guerre

Deux bandes de guerriers s'affrontent en ces lieux. Chaque heure qui passe depuis l'entrée des PJ dans le Ventre voit le nombre des combattants diminuer. Vous devrez donc modifier le texte de description en fonction.

Tandis que les personnages se rapprochent de cette immense caverne, ils perçoivent le choc des armes, les grognements et le bruit mou des entrailles se déversant sur le sol.

Des bruits de combats proviennent distinctement de cette vaste salle. Deux grands groupes de guerriers sont réunis ici et se massacrent mutuellement au milieu de la grotte. Les morts et les blessés jonchent le sol, dans les gémissements et les cris des mourants. Çà et là vous apercevez des hommes allongés qui vomissent du sang, tentent de retenir leurs entrailles qui surgissent de leurs abdomens perforés ou pressent leur main sur un membre tranché pour tenter d'arrêter l'hémorragie. Plusieurs couloirs donnent dans cette salle, chacun terminé par une volée de marches qui permet de descendre dans cette arène.

La mêlée est intense et violente. Des personnages qui se précipitent au combat méritent probablement de mourir, mais peuvent au moins bien s'amuser avant de trépasser. Les combattants sont expérimentés, et la confrontation dure cinq heures au total. À la fin, tous les combattants finissent par s'entretuer.

Il y a deux « armées ». La première est menée par Vignar, un terrible Norse champion de Khorne, tandis que la deuxième est commandée par Gronk, un minotaure qui sert le Maître du Changement. Le nombre de créatures impliquées dans la mêlée dépend du temps que les PJ mettent à parvenir jusqu'à cette salle.

Heures	Vignar
Cinq	Vignar, 50 maraudeurs du Chaos, 10 chiens de Khorne
Quatre	Vignar, 35 maraudeurs du Chaos, 7 chiens de Khorne
Trois	Vignar, 25 maraudeurs du Chaos, 5 chiens de Khorne
Deux	Vignar, 15 maraudeurs du Chaos, 3 chiens de Khorne
Une	Vignar, 10 maraudeurs du Chaos, 1 chien de Khorne
Zéro	Cadavres
Heures	**Gronk**
Cinq	Gronk, 10 bestigors, 30 gors, 10 ungors, 15 chiens du Chaos
Quatre	Gronk, 8 bestigors, 20 gors, 5 ungors, 10 chiens du Chaos
Trois	Gronk, 5 bestigors, 15 gors, 3 ungors, 8 chiens du Chaos
Deux	Gronk, 3 bestigors, 10 gors, 2 ungors, 4 chiens du Chaos
Un	Gronk, 2 bestigors, 7 gors, 2 chiens du Chaos
Zéro	Cadavres

Vignar

Mutant norse Aspirant Champion, ex-Chevalier du Chaos, ex-Guerrier du Chaos, ex-Maraudeur

Vignar était un puissant guerrier de la tribu des Aeslings de Norsca. Il devint un homme important après avoir mené une incursion contre la forteresse de Kraka Drak, massacré un nombre incalculable de Baersonlings et conduit plusieurs raids au Pays des Trolls.



Quand le Dieu du Sang décida de le gratifier de sa faveur, il rompit ses liens avec sa tribu et s'aventura dans les Désolations du Chaos pour rejoindre Archaon l'Indomptable dans sa guerre contre l'Empire. Avec la fin de l'Incursion, Vignar partit combattre dans la Terre des Ombres, mais il fut en chemin attiré par la Sorcière Noire qui le poussa à pénétrer dans son Ventre. À la tête de sa bande de maraudeurs du Chaos, Vignar croit qu'il est de son devoir de purger ses tunnels de tous ceux qui ne servent pas Khorne. Mais Gronk, son ennemi juré, a d'autres plans.

Bien que mutant, Vignar a conservé pour l'essentiel sa forme humaine. Sa musculature est lourde et massive, ce qui lui donne une carrure impressionnante. Sa tête ressemble vaguement à celle d'un lion, mais un lion perverti et démoniaque. Il a une crinière de cheveux noirs et son corps est tatoué de volutes et de symboles.

Points de Folie : 8



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
69	48	67 (6)	63 (6)	49	44	56	21

Compétences : Commandement (Soc +20), Connaissances générales (Désolations du Chaos, Norsca) (Int +10), Connaissances générales (Empire) (Int), Équitation (Ag +10), Esquive (Ag +10), Fouille (Int), Intimidation (F +10), Langage mystique (démoniaque) (Int), Langue (kurgan, langage sombre, norse, reikspiel) (Int), Navigation (Ag), Orientation (Int), Perception (Int +10), Pistage (Int), Résistance à l'alcool (E +10), Soin des animaux (Int), Survie (Int +10)
Talents : Coups précis, Coups puissants, Dur à cuire, Effrayant, Élu du Chaos, Grand voyageur, Guerrier né, Maîtrise (fléau, armes lourdes), Menaçant, Rompu au Chaos, Sang-froid, Sens de l'orientation
Traits : Mutations (aspect bestial, fort, tête de lion), Récompenses du chaos (arme du Chaos, armure du Chaos, bonus d'agression)

Combat

Attaques : 3 ; **Points de Destin :** 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 21
Armure (lourde) : armure du Chaos (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)
Armes : *Ire du Dieu du Sang* (épée à deux mains) (CC 79 ; 1d10+7 ; valeur de critique +1 ; lente, percutante ; lors d'une action d'Attaque rapide, Attaques : 4), arme à une main (épée) (1d10+7 ; valeur de critique +1), bouclier (1d10+5 ; valeur de critique +1 ; défensive, spéciale)

Dotations

Vignar ne quitte jamais son armure du Chaos, une armure de plaques noire avec gravé en relief le symbole de Khorne sur les épaulières et l'étoile du Chaos sur la poitrine. Le heaume reproduit ses traits félins et représente une tête de lion grondante surmontée de cornes.

Ire du Dieu du Sang

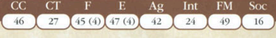
Vignar combat avec une terrifiante arme du Chaos, une épée à deux mains de qualité exceptionnelle à la lame rouge sang et qui suinte de pus. Des pointes acérées sortent de la lame et sont couvertes de sang coagulé. Lorsque Vignar combat avec cette arme et qu'il entreprend une action d'Attaque rapide, son Attaques augmente de +1.

Maraudeurs du Chaos

Mutants norse Maraudeurs du Chaos, ex-Berserks

Ces guerriers sont des sauvages sanguinaires qui ne vivent que pour combattre et tuer. Ils sont brutaux et impitoyables et ne craignent pas la mort.

Points de Folie : 4



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46	27	45 (4)	47 (4)	42	24	49	16

Compétences : Connaissances générales (Norsca) (Int +10), Équitation (Ag), Expression artistique (conteur) (Soc), Fouille (Int), Intimidation (F), Langue (norse) (Int +10), Natation (F), Navigation (Ag), Orientation (Int), Perception (Int), Pistage (Int), Résistance à l'alcool (E +20), Soin des animaux (Int), Survie (Int)
Talents : Coups précis, Dur à cuire, Frénésie, Maîtrise (fléaux, armes lourdes), Menaçant, Rompu au Chaos, Sens de l'orientation, Sur ses gardes, Troublant
Traits : Mutation (aspect bestial)

Combat

Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 15
Armure (légère) : casque, gilet et jambières de cuir (tête 2, corps 1, jambes 1)
Armes : arme lourde (épée à deux mains) (1d10+4 ; valeur de critique +1 ; lente, percutante), 2 javelines (1d10+3 ; valeur de critique +1 ; portée 8/16 ; rechargement demi), fléau (1d10+5 ; valeur de critique +1 ; épuisante, percutante)

Dotations

Ces maraudeurs portent tous des bouteilles d'alcool et sont infestés de poux.

Chiens de Khorne

Ces féroces démons de Khorne sont des bêtes fauves qui se jettent dans n'importe quel combat, massacrant pour le plaisir de répandre le sang.



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
54	0	46 (4)	38 (3/5)	48	14 (44)	66	5

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Escalade (F), Natation (F), Perception (Int +10), Pistage (Int +20)
Talents : Camouflage rural, Frénésie
Traits : Armes naturelles (griffes), Aura démoniaque, Effrayant, Mutations (griffes, morsure venimeuse), Sans peur, Sens aiguisés, Vision nocturne

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 7 ; **Points de Blessures :** 14
Armes : griffes (1d10+4), morsure (1d10+2 ; précise ; et voir ci-dessous **Mutations**)

Dotations

Tous les chiens de Khorne portent des colliers de Khorne, leur conférant un bonus de +30 aux tests de Force Mentale pour résister aux sorts.

Mutations

Morsure venimeuse : une créature qui perd au moins un point de Blessures d'une attaque de morsure doit effectuer un test d'Endurance. En cas d'échec, la victime perd 1d5 points de Blessures supplémentaires, ignorant l'Armure et le bonus d'Endurance. Le chien de Khorne doit attendre 1d10 rounds avant de pouvoir utiliser à nouveau sa morsure.





Gronk
Doomhull Guerrier du Chaos

Gronk était destiné à servir Tzeentch dès le jour où il déchira le ventre de sa mère pour sortir, si tant est qu'il soit effectivement né. Brutalisé par les autres hommes-bêtes, il endura d'indescriptibles tourments dont son torse porte encore les cicatrices. Devenu grand, il rompit avec les traditions de sa tribu et se voua au service de Tchar le Maître du Changement, et il s'est depuis lors régalé du pouvoir accordé par son maître généreux. Gronk est entré dans le Ventre de la Sorcière Noire de son propre fait; il a suivi les courants de la destinée et pensé que c'était là la volonté de son seigneur. Gronk mène une tribu d'hommes-bêtes contre les arrogants berserks de Khorne et pense qu'en les massacrant il gagnera l'estime de son maître.

Gronk a la peau couverte de dessins et porte des cornes en spirale. Il est entouré d'une aura d'énergie chaotique crépitante.

Caractéristiques



CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
57	24	61 (6)	57 (5)	36 (46)	30	39	14

Compétences: Commandement (Soc), Connaissances générales (Désolations du Chaos) (Int), Équitation (Ag), Fouille (Int), Intimidation (F +10), Langue (langage sombre, kurgan) (Int), Orientation (Int), Perception (Int +10), Pistage (Int +10), Soin des animaux (Int), Survie (Int +10)
Talents: Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes), Sens de l'orientation
Traits: Effrayant, Mutations (aspect bestial, aura de flammes, cornes x2, jambes d'animal), Sens aiguisés, Soif de sang

Combat
Attaques: 2; **Mouvement:** 5 (6); **Points de Blessures:** 38
Armure (lourde): armure de plaques complète (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)
Armes: arme lourde (hache à deux mains) (1d10+7 ; valeur de critique +1; lente, percutante) ou cornes (1d10+7 ; valeur de critique +1)

Aura de flammes
Dès que Gronk entame un combat, des flammes roses apparaissent sur sa peau. Ces langues de feu ne lui font aucun mal, mais toute créature qui touche le doombull avec une arme de corps à corps doit réussir un test d'Agilité ou subir 2 points de dégâts qui ignorent l'Endurance et l'Armure. Si ces dégâts réduisent les points de Blessures à 0, l'attaquant explose dans un geyser inoffensif de fluide violet.

Bestigors

Ces hommes-bêtes robustes et expérimentés sont plus disciplinés et plus dangereux que leurs congénères.

Caractéristiques



CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	25	41 (4)	47 (4)	27 (37)	25	35	27

Compétences: Commandement (Soc), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Esquive (Ag), Filature (Ag), Intimidation (F +10), Langue (langage sombre) (Int), Perception (Int), Pistage (Int), Survie (Int)
Talents: Camouflage rural, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant
Traits: Mutations (aspect bestial, cornes x2, jambes d'animal), Sens aiguisés, Silencieux comme les animaux des bois

Combat
Attaques: 1; **Mouvement:** 5; **Points de Blessures:** 14
Armure (moyenne): armure de mailles complète (tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3)
Armes: arme lourde (hache à deux mains) (1d10+5 ; lente, percutante), arme à une main (épée) (1d10+5), cornes (1d10+5)

Silencieux comme les animaux des bois
Les hommes-bêtes bénéficient d'un bonus de +10 aux tests de Dissimulation et de +20 aux tests de Déplacement silencieux.

Gors

Les gors sont les hommes-bêtes les plus courants. Ils ont une forte carrure et une tête de bouc, de taureau ou de bélier.

Caractéristiques



CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	25	35 (3)	44 (4)	35	26	25	25

Compétences: Déplacement silencieux (Ag), Filature (Ag), Intimidation (F), Langue (langage sombre) (Int), Perception (Int), Pistage (Int), Résistance à l'alcool (E), Survie (Int)
Talents: Camouflage rural, Menaçant
Traits: Mutations (aspect bestial, cornes, jambes d'animal), Sens aiguisés, Silencieux comme les animaux des bois

Combat
Attaques: 1; **Mouvement:** 5; **Points de Blessures:** 12
Armure (légère): veste de cuir (bras 1, corps 1)
Armes: arme à une main (hache) (1d10+3), bouclier (1d10+1 ; défensive, spéciale)

Ungors

Les ungors ne sont pas vraiment des hommes-bêtes aux yeux de leurs congénères. Ils ont de plus petites cornes et sont considérés comme faibles et inutiles.





Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	21	31 (3)	35 (3)	30	24	24	20

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Filature (Ag), Langue (langage sombre) (Int), Perception (Int), Pistage (Int), Survie (Int)
Talents : Camouflage rural
Traits : Mutations (aspect bestial, jambes d'animal), Sens aiguisés, Silencieux comme les animaux des bois

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 5 ; **Points de Blessures :** 10
Armes : arme à une main (hache) (1d10+3)

Chiens du chaos

Ces bêtes grondantes ont le poil gris et l'échine couverte de pointes. Ils ont des traits horribles et malveillants.



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44	0	34 (3)	38 (3)	47	18	34	5

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Natation (F), Perception (Int +10), Pistage (Int +10)
Talents : Frénésie
Traits : Armes naturelles (morsure), Mutation (soif de sang), Sens aiguisés, Troublant

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 7 ; **Points de Blessures :** 12
Armes : morsure (1d10+3)

Soif de sang
Quand un chien du Chaos entre en Frénésie, il ne peut en sortir à moins de réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10).

32. Fange corrosive

Une boue toxique de couleur vert olive macule le sol de ce passage. Il n'est pas difficile de traverser l'endroit sans la toucher, mais un personnage qui apparaît dans cette salle suite à un événement aléatoire ou à cause d'une salle transportant les gens touche automatiquement la boue avec une partie exposée de son corps. Le contact avec la fange inflige 1d10+2 dégâts. Elle dissout aussi les armures de cuir, les détruisant au bout d'un round. La boue peut être nettoyée avec un objet métallique dans le cadre d'une demi-action. Si elle n'est pas nettoyée, la fange inflige 1d10 points de dégâts à chaque round suivant. En cas de critique, utilisez la table de Mort subite. Si le personnage meurt, il est dissous en une pâte sanglante et informe.

Un personnage entrant dans une case marquée d'un « X » déclenche un autre piège (si vous n'utilisez pas de plan, chaque personnage a 25 % de chances d'entrer dans une de ces zones). Un sphincter s'ouvre dans le plafond et arrose le personnage de la même boue (avec les mêmes effets). Repérer le piège requiert **un test de Fouille Assez difficile (–10)**, mais celui-ci ne peut pas être désamorcé.

33. Douleur aiguë

Les murs de cette salle sont hérissés d'aiguilles acérées couvertes d'une humeur jaune. Un personnage peut repérer les aiguilles en réussissant un **test de Perception Assez difficile (-10)**. Si trois créatures ou plus sont simultanément présentes dans cette salle, les parois libèrent un déluge d'aiguilles. Tous les personnages sont touchés par 1d5 aiguilles. Un test d'Agilité réussi réduit ce nombre d'aiguilles de un, et chaque degré de réussite le réduit encore de un. Un personnage touché subit 1d10 points de dégâts plus 1 point par aiguille. De plus, il doit réussir un **test d'Endurance** pour résister au poison. La difficulté du test dépend du nombre d'aiguilles : 1–Facile (+10), 2–Moyenne (+0), 3–Assez difficile (-10), 4–Difficile (-20), ou 5–Très difficile (-30). En cas d'échec, le personnage est victime d'étranges hallucinations qui se déclenchent au bout de 1d5 minutes. En dehors d'une situation de combat, le personnage voit des couleurs étranges, les murs qui bougent, d'étranges expressions sur le visage de ses compagnons, et autres visions étranges et relativement bénignes. En combat, un personnage affecté doit réussir un test de **Force Mentale** ou gagner un point de Folie, et a une chance sur deux de fuir dans une direction aléatoire ou d'entrer en Frénésie (à laquelle s'ajoute le fait que le personnage ne distingue plus ses alliés de ses ennemis).

34. Salle vide

Cette salle est vide. Reportez-vous à l'encadré **Vampires errants** de la page 283 pour plus de détails sur la façon d'utiliser cette salle.

35. De vieux papiers

Cette salle ne contient rien de vraiment dangereux ou d'intéressant.

Des papiers ensanglantés jonchent le sol de cette pièce.

Inspecter les papiers révèle qu'il s'agit d'inventaires d'objets ordinaires, chacun accompagné de notes et de commentaires. Les personnages qui parcourent ces papiers ne découvrent rien d'intéressant, mais doivent réussir un **test de Force Mentale Très facile (+30)** ou gagner un point de Folie.

36. Tas de gélatine, acte Un

Cette salle contient un gros amas d'une sorte de gélatine jaune. Si on la touche, elle tremblote mais il ne se passe rien de plus. Un **test de Perception Assez facile (+10)** permet de remarquer que des couronnes d'or flottent dans la gelée. Il y a en tout 35 co. Briser l'enveloppe de gélatine provoque l'affaissement du monticule tandis qu'une gelée sirupeuse se déverse. Si le personnage perce l'enveloppe avec une arme tenue à la main, il se retrouve couvert de gelée. Tout autre personnage se tenant derrière lui doit effectuer un **test d'Agilité Assez difficile (-10)** ou être lui aussi éclaboussé. C'est le bon moment pour avoir un rire malveillant. La gelée ne fait pas de mal aux PJ, en fait c'est même le contraire. Pour les 1d5 heures suivantes, la gelée confère un bonus de +10 aux tests pour éviter de gagner des points de Folie ou des mutations. Mais vous n'avez pas à révéler cette information aux joueurs ; vous ne voudriez quand même pas les récompenser de leur cupidité ?

Une fois que l'enveloppe de gélatine a été percée, les pièces d'or peuvent être récupérées sans encombres. La gelée recouvrant un personnage s'évapore rapidement en laissant de vilaines tâches jaunâtres.

37. Tas de gélatine, acte Deux

Cette salle contient un gros amas de gélatine marron. Si on la touche, elle tremblote mais il ne se passe rien de plus. Un **test de Perception Assez facile (+10)** permet de remarquer que des couronnes d'or flottent dans la gelée. Il y a en tout 35 co. Briser l'enveloppe de gélatine provoque l'affaissement du monticule tandis qu'une gelée sirupeuse se déverse. Si le personnage perce l'enveloppe avec une arme tenue à la main, il se retrouve couvert de gelée. Tout autre personnage se tenant derrière lui doit effectuer un **test d'Agilité Assez difficile (-10)** ou être lui aussi éclaboussé. C'est le bon moment pour avoir un rire malveillant, pleinement justifié cette fois. Après 1d5 rounds, les personnages

éclaboussés se sentent nauséeux et vomissent violemment pendant cinq minutes. Les personnages affectés ne peuvent entreprendre aucune action pendant ce temps, et le bruit qu'ils font déclenche un événement aléatoire par personnage affecté.

Les pièces de monnaie s'avèrent être en bois.

38. La masse d'armes putride

Voici une arme dont les PJ peuvent s'emparer, s'ils en ont le cran.

Un liquide marron sourd de fissures dans le sol. L'endroit exhale une odeur repoussante, mélange malsain de sueur et de pourriture. Une lourde masse d'armes est posée au milieu de la salle. Du pus et des glaires marron suintent du métal piqué de rouille.

Un personnage qui réussit un **test de Perception Assez difficile (-10)** remarque qu'un visage torturé apparaît sur le métal de la masse. Un **test de Lecture sur les lèvres** révèle que ce visage implore les personnages de laisser l'arme où elle est. Tout PJ qui saisit l'arme se voit immédiatement affligé d'une mutation (utilisez n'importe quelle table à disposition, mais si vous êtes en possession du *Tome de la Corruption*, utilisez la table de Nurgle, page 42).

Cette arme est la *masse putride*, une terrifiante arme du Chaos. À chaque fois qu'elle blesse un adversaire, celui-ci doit réussir un **test d'Endurance** ou mourir après un nombre de rounds égal à son bonus d'Endurance. Tout moyen de neutraliser le poison appliqué à la victime peut la sauver. Si le poison tue la victime, le porteur de la masse gagne le trait Terrifiant pour le reste de la rencontre. Les morts-vivants ne sont pas affectés par la *masse putride*.

On prétend que la *masse putride* avale l'âme de ceux qu'elle tue, et que leur image apparaît sur le métal de cette arme.

39. Une plante en pot

Une plante en pot est posée sur le sol de cette salle. Comment a-t-elle bien pu survivre ici, qui peut le dire? Toujours est-il qu'elle a des fleurs jaunes et dégage un parfum délicat. Un personnage qui prend la plante gagne un point de Fortune supplémentaire, mais lorsqu'il le dépense le pot se brise et la plante meurt; voilà qui est bien triste, assurément. Ne dites pas tout de suite au joueur qu'il dispose d'un point de Fortune supplémentaire, mais annoncez-lui la nouvelle la prochaine fois qu'il dépense un point de Fortune.

40. Scène de boucherie

Tandis que les personnages s'approchent de cette salle, ils entendent des bruits de gargouillis et de mâchouillements provenant de quelque chose qui est en train de manger avec appétit. Arrivés à l'entrée, les PJ voient huit goules (utilisez les caractéristiques des **brutes goules** de la **salle 28**, page 283) en train de dévorer le corps d'un gros homme qu'elles ont kidnappé à Zhidovsk. Il n'est pas évident de dire s'il est encore en vie ou pas, car les attaques vigoureuses des goules ne cessent de l'agiter en tous sens. Les personnages qui pénètrent dans cette salle obtiennent automatiquement l'effet de surprise. Les goules combattent jusqu'à la mort et n'ont aucune envie de parler. Les personnages qui choisissent d'éviter ce combat resteront avec la douloureuse question de savoir s'ils ont condamné un pauvre hère à un sort abominable, ou si celui-ci était déjà mort.

41. Salle tranquille

Cette salle a des murs noirs couverts d'une substance goudronneuse. Tant que les personnages restent à l'intérieur, ils subissent un malus de -30 à tous les tests impliquant l'ouïe.

42. Divertissement aléatoire

Les personnages qui pénètrent dans cette salle déclenchent un événement aléatoire.

43. Le cochon d'or

Cette salle héberge une énorme statue dorée représentant un cochon. La statue est posée sur un monticule d'excréments pétrifiés. Un **test d'Évaluation** réussi indique que l'objet doit valoir autant que la couronne de Karl Franz, c'est-à-dire un max. c'est à l'évidence un piège, et même un méchant piège. C'est certainement un piège plus cruel qu'il ne le devrait, mais comme il est aussi très évident, autant s'amuser un peu, non?

La première personne qui touche la statue doit réussir un **test d'Endurance Difficile (-20)** ou voir sa tête remplacée par celle d'un cochon. Le personnage n'y gagne aucun avantage, mais sa Sociabilité diminue de -2d10 et il gagne le trait Troublant s'il ne le possédait pas encore. Le personnage affecté voit le cochon d'or pour ce qu'il est vraiment: un tas luisant d'excréments. Un personnage réussissant un **test de Sens de la magie** perçoit également sa véritable nature.

44. Mains baladeuses

Les personnages qui entrent dans cette salle vide découvrent pour leur déplaisir que des mains émergent du sol pour tenter de les attraper. Chaque round qu'un personnage reste dans cette salle, les mains baladeuses ont droit à un **test de Capacité de Combat** (30). En cas de succès, la main agrippe le PJ et ne le laisse pas partir tant qu'il ne lui donne pas une fausse clé. Dès que la main a récupéré la fausse clé, elle relâche le PJ, fait un vilain geste et s'enfonce dans le sol.

Un personnage peut attaquer une main. La main a un BE 8 et 20 points de Blessures. Toute attaque ratée a 50 % de chances de frapper le PJ retenu. Tous les coups ainsi reçus par le PJ sont localisés à la jambe.

45. Des cadavres, des cadavres partout

Des piles de cadavres à différents stades de décomposition jonchent cette salle. De tous petits crabes blancs grouillent sur la chair en décomposition dont ils se régalent. Un personnage qui farfouille parmi les corps découvre que tous ont sur le visage une expression grotesque de souffrance absolue. Cette fouille macabre mérite certainement de réussir un **test de Force Mentale** ou de gagner un point de Folie. Des personnages persévérants finissent par trouver sous les cadavres une amulette étrange. Elle semble animée et ne cesse de changer de forme, passant de symboles religieux à des pendentifs profanes et ainsi de suite. Un personnage qui met l'amulette autour de son cou doit réussir un **test d'Endurance Difficile (-20)** ou gagner une mutation. De plus, le personnage doit effectuer un nouveau test toutes les semaines ou hériter d'une nouvelle mutation. Lorsque le personnage a plus de mutations que son bonus d'Endurance, il se transforme en un enfant du Chaos (voir le *Tome de la Corruption*, page 58, pour tous les détails sordides).

46. Peintures rupestres

Les murs de cette salle sont couverts d'étranges peintures rupestres. Elles représentent toute une galerie de monstres et de personnages étonnants, allant de petits halflings à des amalgames pervers d'hommes et de démons. C'est un bien curieux assortiment de monstres disparus et oubliés, mais il n'y a rien de plus à découvrir ici.



47. Large passage

Utilisez cette salle pour un combat avec un ou plusieurs vampires encore présents dans les tunnels (voir **Vampires errants** page 283 pour plus de détails). S'il n'y a plus de vampires présents, Ruprecht et sa clique pourraient se trouver là.

48. La Demoiselle

Dans cette salle à la forme étrange se trouve la Demoiselle, gardienne de la deuxième clé. Tandis que les personnages se rapprochent de cette salle, ils perçoivent un léger parfum de fleurs des champs, mais à mesure qu'ils avancent, cette agréable odeur devient immonde et écœurante jusqu'à ce qu'ils entrent dans la salle.

La puanteur repoussante s'intensifie alors que vous entrez dans la salle. À l'extrémité de la pièce, une belle jeune fille est assise devant une surface ondulante d'eau qui est suspendue au mur, tel un miroir. D'étranges fleurs ocre tapissent le sol. La jeune femme brosse ses longs cheveux noirs qui cascadent sur sa ravissante toilette. Le reflet du miroir vous renvoie son sourire.

La Demoiselle tourne le dos à l'entrée et ne se détourne jamais du mur d'eau ; pendant ce temps, elle continue à brosser ses longs cheveux, un sourire sur les lèvres. Si les PJ s'approchent d'elle, elle murmure, *« Tout commence et tout finit dans l'image du bassin. C'est à travers elle que nous seront tous libérés ».* Un personnage qui vient se placer devant elle pour la regarder bien face et non par le biais du reflet bénéficie d'un spectacle des plus plaisants. Son visage est ancien et pourrissant et ses orbites vides qui suintent sont remplies d'asticots grouillants. Elle ne se tourne pas pour faire face au PJ mais gémit d'impuissance. Le personnage doit réussir un **test de Force Mentale** ou gagner un point de Folie.

Cette jeune femme est la Demoiselle. Tout comme la Mère, elle est devenue folle peu de temps après être arrivée dans le Ventre. Si les PJ le souhaitent, ils peuvent la tuer facilement. Un seul **test de Capacité de Combat** ou de **Capacité de Tir** réussi suffit. La Demoiselle s'écroule au sol, inerte, mais après quelques rounds, elle revient à la vie. Emmener la Demoiselle hors de cette salle lui cause une souffrance atroce et elle pousse des hurlements d'agonie jusqu'à ce qu'elle soit ramenée dans la salle. Effectuez un jet sur la table des événements aléatoires pour chaque round que la Demoiselle passe hors de la salle grâce à ses « sauveurs ».

Le seul moyen d'obtenir la clé est de briser le miroir d'eau. Un simple coup à l'aide d'une arme le fait s'écouler au sol ; les gouttes d'eau coulent vers le centre de la pièce en emportant les fleurs et le tout coagule pour former une clé en fer. Se saisir de la clé confirme son authenticité, car le personnage est pris par les visions décrites page 266 (**Vraie ou fausse?**). Une fois la clé obtenue, de l'eau se met à couler du plafond, la Demoiselle cesse de se brosser les cheveux et dit, *« L'œil noir dévore tout, détruit tout, sauve tout. »*

Une fois la dernière clé donnée, elle est libérée du miroir d'eau et reprend sa véritable apparence. Elle se rend dans la **salle 74** pour y attendre les instructions de la Sorcière Noire. Si les PJ survivent à leur rencontre avec la Sorcière Noire et parviennent à la vaincre, la Demoiselle se désagrège en un tas tremblotant semi-conscient de chair et de fange. Si les personnages ne dispersent pas ce monceau, ce vestige de la Demoiselle tente de monter sur la jambe du personnage ayant le plus haut score de Sociabilité en gargouillant, *« Jolie... je suis jolie. Aimmmme moi. ».* Ce reliquat de la Demoiselle a un point de Blessures et ne peut entreprendre d'action.

49. Les têtes dansantes

Cette salle est vide et sans intérêt, à l'exception des centaines de têtes coupées qui se déplacent en se poussant de leurs langues calleuses. Un simple coup d'une arme à une main suffit pour détruire une tête. Il y en a des centaines, de toutes formes et toutes tailles, provenant d'hommes, de femmes, d'enfants, d'elfes, etc. Les têtes sont inoffensives. Il y a 10 % de chances qu'une des têtes soit celle de quelqu'un que les PJ connaissent, et 1 % de chance que la tête appartienne à un parent, un serviteur ou un ancien compagnon de l'un des PJ.

Les personnages souhaitant détruire toutes les têtes perdront une heure à accomplir cette tâche.

50. Des sacs de chair malfaisants

Cette salle peut s'avérer fatale aux personnages en mal de combat.

Le couloir s'agrandit pour former une salle difforme. Neuf grands sacs de chair boursouflée flottent dans les airs. Ils se balancent doucement mais ne bougent pas de leur place. À travers la membrane translucide en peau, vous voyez de splendides femmes qui martèlent les parois de leurs prisons. Elles semblent hurler, mais aucun son ne vous parvient.

À l'intérieur de ces grandes outres se trouvent des gargouilles du Chaos. L'outre de chair masque leur véritable apparence démoniaque et les fait ressembler à de sensuelles jeunes femmes cruellement emprisonnées. Il suffit simplement de toucher un sac pour qu'il libère son contenu. Une fois libérée, la gargouille du Chaos se déplace immédiatement pour libérer une de ses compagnes (qui agit à son tour de la même manière) avant de tourner son attention malveillante vers les PJ.

Gargouilles du Chaos (9)

Ses sauvages démons ailés n'ont pas de lien particulier avec l'une ou l'autre des Puissances de la Corruption. Elles possèdent des griffes et des crocs acérés, qu'elles utilisent pour déchiqueter leurs victimes.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	0	41 (4)	36 (3/5)	44	30	42	15

Compétences : Esquive (Ag), Langage mystique (démoniaque) (Int), Langue (langage sombre) (Int), Perception (Int)
Talents : Ambidextre
Traits : Armes naturelles (griffes), Aura démoniaque, Effrayant, Vision nocturne, Vol, Volonté de fer

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 4 ; vol 6 ; **Points de Blessures :** 12
Armes : griffes (1d10+4)

51. Tas de fumier

Cette salle pue les excréments.

Un monticule d'excréments de près de trois mètres de haut occupe le centre de la salle. Il grouille de blattes noires longues comme le doigt, ce qui donne l'impression qu'il bouge. En y regardant de plus près, il vous semble que le tas a été façonné pour représenter une tête grossière.

Un personnage réussissant un test de **Connaissances générales (peaux-vertes) Assez facile (+10)** réalise qu'il s'agit d'un autel de Mork, l'un des deux dieux orques. Les personnages peuvent briser cette idole avec sept **tests de Capacité de Combat** réussis, mais à chaque fois qu'ils attaquent, il y a 10 % de chances que les orques de la **salle 52** viennent voir ce qui se passe.

52. Des orques noirs égarés

Une bande de douze orques noirs se sont égarés et ont échoués ici. Ils ont survécu en tuant tous ceux qui se sont approchés trop près d'eux. Malgré le danger qui règne en ces lieux, ils attaquent avec hardiesse tous ceux qu'ils rencontrent.

Orques noirs (12)

Les orques noirs sont des créatures grosses et dangereuses qui ont généralement l'honneur douteux de commander les peaux-vertes de plus petite taille.



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	30	44 (4)	45 (4)	16 (26)	26	40	25

Compétences : Commandement (Soc +20), Connaissances générales (peaux-vertes) (Int +10), Équitation (Ag), Escalade (F), Intimidation (F +10), Langue (gobelinoïde) (Int), Natation (F), Perception (Int +10), Survie (Int), Torture (Soc)
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant
Traits : Répression d'animosité, Vision nocturne

Combat

Attaques : 1 ; **Mouvement :** 3 (4) ; **Points de Blessures :** 13
Armure (lourde) : armure de mailles complète et cuirasse (tête 3, bras 3, corps 5, jambes 3)
Armes : kikoup (1d10+6 à deux mains ou 1d10+5 à une main ; valeur de critique +1)

Dotations

Les orques noirs se sont souillés d'excréments en édifiant leur idole. Dans leur repaire, ils conservent quelques morceaux de choix pour leur repas, dont des tentacules entortillés, neuf yeux pédonculés, et quatorze foies – tous récupérés sur le même mutant.

53. Flaque de sang

La seule chose qui attire immédiatement l'œil dans cette salle est une gigantesque flaque de sang bouillonnant. C'est un bon endroit pour une rencontre avec un vampire (voir **Vampires errants** page 283).

Les personnages s'approchant à moins de quatre mètres de la mare ont droit à un **test de Perception Facile (+20)** pour remarquer une grande tache sombre juste sous la surface du liquide. Deux degrés de réussite permettent d'y reconnaître une forme humaine. Récupérer ce corps est une mauvaise idée : il ne s'agit pas d'un cadavre mais d'un vampire en train de se gorger de sang. Si on le touche, il jaillit de la mare et attaque comme un dément le personnage le plus proche. Les PJ qui reculent sagement à plus de quatre mètres de la flaque constatent que le vampire se désintéresse d'eux pour replonger dans le sang étancher sa soif.

Vampire dément

Vampire Von Carstein

Le vampire est une créature bestiale aux grands yeux et aux canines incroyablement longues.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55	42	52 (5)	53 (5)	56	35	60	55

Compétences : Charisme (Soc), Commérage (Soc +10), Esquive (Ag), Évaluation (Int), Filature (Ag), Fouille (Int), Intimidation (F), Langue (reikspiel, strigany) (Int), Perception (Int)
Talents : Désarmement, Éloquence, Intrigant, Magie commune (occulte), Magie noire, Orateur né
Traits : Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (apparence humaine, malédiction des vampires, nécromancien né, regard hypnotique, vampirisme), Mort-vivant, Sens aiguisés, Vision nocturne



Combat
Attaques : 2 ; **Mouvement :** 5 ; **Points de Blessures :** 19
Magie : 1 ; Magie commune (occulte)
Armes : crocs ou griffes (1d10+5)

Dotations
Le vampire ne possède rien d'autre que ses vêtements trempés de sang.

54. Pluie malsaine

Des gouttes noires et huileuses tombent du plafond dans cet endroit. Les personnages qui s'y déplacent sont touchés par 1d5 gouttes. Un **test d'Agilité** réussi permet d'éviter une de ces gouttes, plus une par degré de réussite. Les personnages qui prennent des précautions, comme de lever leur bouclier au-dessus de leur tête ou de se couvrir d'une bâche, sont correctement protégés et réduisent le nombre de gouttes de 3 (minimum 0).

Après 1d5 minutes, tout personnage touché par au moins une goutte doit réussir un **test d'Endurance** dont la difficulté est fonction du nombre de gouttes reçues : Assez facile (+10) pour une goutte, Moyenne (+0) pour deux, Assez difficile (-10) pour trois, Difficile (-20) pour quatre et très difficile (-30) pour cinq ou plus. Ceux qui échouent au test se sentent mal, et du mucus envahit leurs narines, leur gorge et leurs bronches, gênant leur respiration. Un personnage affecté subit un malus de -10 par goutte à tous les tests et réduit son bonus d'Endurance de 1 par goutte. Si cela réduit son bonus d'Endurance à 0, le personnage s'étouffe dans ses sécrétions bronchiques et meurt. Ces malus persistent pour 1d10 rounds, après quoi le personnage parvient à se dégager les voies respiratoires en toussant et crachant ces glaires qui, une fois au sol, rampent sur quelques centimètres puis se figent et durcissent sous la forme de cailloux noirs.

55. Qu'est-ce que ça peut bien être ?

Il y a quelque chose d'utile à trouver ici.

Au fond de la salle, une vieille robe moisie couverte de scolopendres jaunes aux pattes rouges palpite doucement.

Les personnages examinant la robe en lambeaux y découvrent un petit orbe bleu. Il émet une lueur bleutée. Cet orbe est tout ce qui reste des possessions de son défunt maître. Même le corps de celui-ci a disparu, et il n'en reste plus que les os. Un personnage qui réussit un **test de Connaissances académiques (magie)** parvient à déterminer la nature de l'objet. Lorsqu'il jette un sort, un personnage peut utiliser la pierre de pouvoir pour lancer deux dés d'incantation supplémentaires au-delà de ce que sa caractéristique de Magie lui permet normalement. Une fois utilisée, la pierre tombe en poussière.

56. Vaste couloir

Utilisez cette salle pour un combat avec un ou plusieurs vampires encore présents dans les tunnels (voir **Vampires errants** page 283 pour plus de détails). S'il n'y a plus de vampires présents, Ruprecht et sa clique pourraient se trouver là.

57. Un spectacle écœurant

Il n'y a rien d'intéressant ici, à part des viscères émergeant du mur du fond.

Vous apercevez au fond de cette alcôve des organes frissonnants qui émergent de la paroi de pierre. Une humeur violette les recouvre.

Ces organes sont inoffensifs. Il y a là des boyaux, la masse ronde d'un estomac et celle d'un foie sain d'un marron luisant. Toucher les organes provoque un tremblement de l'ensemble. Percer ou « tuer » les organes provoque un jaillissement de sang qui éclabousse le personnage. Les organes ont un point de Blessures. S'ils sont détruits, un événement aléatoire se produit.

58. Gardiens

Deux bric-brocs sont embusqués de chaque côté du passage. Ils attaquent tous ceux qui pénètrent ici.

Bric-brocs (2)

Ces créatures engendrées par la magie noire sont un assemblage de morceaux de différents cadavres animés par une énergie maléfique.



Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	12	55 (5)	55 (5)	15	10	10	–

Compétences : Intimidation (F), Perception (Int)
Talents : Combat de rue, Coups puissants, Lutte, Menaçant
Traits : Armes naturelles (poings), Effrayant, Mort-vivant

Combat
Attaques : 2 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 24
Armes : poings (CC 40 ; 1d10+6)

59. Kyste affamé

Le mur de droite présente une excroissance étrange et peu naturelle. Cela ressemble à une couche de confiture de fraises mais cela empeste la sueur. De longs filaments fins comme des cheveux émergent de la surface et sondent l'air. Ils sont presque invisibles et les personnages doivent réussir un **test de Perception Difficile (-20)** pour les remarquer. S'ils ne les remarquent pas (ou les remarquent mais ne s'en préoccupent pas), le premier personnage à pénétrer dans la salle touche ces filaments et immédiatement la couche sur le mur bondit et enveloppe l'infortuné PJ. S'il réussit un **test d'Esquive** ou un **test d'Agilité Assez difficile (-20)**, il parvient à l'éviter. Sinon, le personnage est douillettement enveloppé.

Un personnage enveloppé perd un point de Blessures à chaque round. Ses alliés, à condition d'arrêter de rire, peuvent l'aider. La chose a 20 points de Blessures et un BE 5. La moitié des dégâts qu'elle subit est appliquée au personnage enveloppé, après réduction du BE. Notez bien que le PJ réduit lui aussi les dégâts de son BE et de son Armure. Si elle est tuée, la chose tombe au sol dans un bruit humide. Si elle tue le personnage, elle recrache les objets en métal qu'il possédait et revient se coller au mur.

60. Salle vide

Si jusque-là les PJ ont eu la vie facile, effectuez un jet sur la table des événements aléatoires. Sinon, cette salle est déserte, à l'exception d'inoffensifs champignons bleus.

61. Bagarre de vampires

Un Von Carstein et deux strigoi (utilisez les caractéristiques données dans le **Chapitre VIII**) sont en train de se battre. Ils sont absorbés par leur affrontement mais à chaque round que les PJ passent à les regarder, les vampires ont droit à un **test de Perception** (opposé aux **tests de Dissimulation** des PJ si ces derniers sont malins). Si les vampires remarquent les PJ, ils mettent de côtés leurs griefs et se tournent vers cette chair fraîche. Si les PJ restent cachés jusqu'à l'issue du combat, vous pouvez le simuler normalement, ou simplement décréter que le Von Carstein vient à bout des deux strigoi au bout de cinq rounds.

62. Mare de boue

Le sol de cette salle se creuse en une dépression remplie de boue puante. Des stalactites descendent du plafond et une eau noire dégoutte de leurs pointes.

Si des PJ s'approchent de la mare, celle-ci se met à s'agiter et à bouillonner. Un personnage qui reste à moins de deux mètres du liquide plus de quelques secondes voit une forme féminine entièrement faite de boue émerger à la surface. Elle n'entreprend aucune action agressive, mais ondule et danse dans une oscillation hypnotique. Ceux qui assistent à ce spectacle doivent réussir un **test de Force Mentale** ou être hypnotisés. Ils ont droit à un nouveau test toutes les dix minutes pour réussir à s'arracher à cette vision. Des alliés peuvent les tirer en arrière pour les libérer, mais cela les trouble et leur laisse l'esprit embrouillé pendant 1d10 rounds, comme s'ils avaient été victimes du sort *désorientation* (*WJDR* page 156).

Attaquer l'effigie de boue avec une arme à une main est impossible à moins d'entrer dans la mare de boue, ce qui n'est pas très intelligent. Le fond de la mare est à quelque neuf mètres de profondeur et nager dans ce bourbier nécessite de réussir un test de Natation Difficile (–20) pour parvenir à rester en surface pour respirer. Pour information, les règles d'asphyxie se trouvent à la page 136 de *WJDR*. Un seul tir d'une arme à distance suffit à faire éclater la silhouette de boue et à mettre fin à l'effet.

63. Un vieil ami

Si Vanderhoff (voir **Chapitre VIII**) est encore en vie, il se trouve ici en compagnie de Frank (s'il est encore en vie lui aussi). Il est en train de hacher menu un mutant, éclaboussant les murs de sang. Frank regarde, gémissant devant ce spectacle. Selon la manière dont Vanderhoff et les PJ se sont quittés, il pourra les accompagner pour le reste de leur exploration du Ventre, ou se détourner de sa sinistre besogne pour attaquer les PJ.

64. Le prêtre abandonné

Cette salle semble vide au premier coup d'œil, mais un **test de Perception Assez facile (+10)** permet de remarquer que du sang goutte du plafond. Le vieux père Johannes (voir **Chapitre III**) est cloué sur le plafond relativement plane. Une corde épaisse autour de son cou l'étrangle et de gros clous en fer plantés dans ses mains, ses pieds et dans les replis de sa graisse le maintiennent en place. Il est sur le point de trépasser.

Réussir à le décrocher, si les PJ le décident, n'est pas chose aisée. Cela nécessite **trois tests de Force Assez difficile (-10)** ainsi que **trois tests de Soins Assez difficile (-10).** Échouer à l'un de ces tests a 50 % de chances de provoquer sa mort immédiate. Si les personnages réussissent d'une façon ou d'une autre à le libérer, il les remercie dans un souffle, tout crachant de gros caillots de sang. Après quelques minutes, il leur raconte son histoire.

> ***« Comme vous le savez, dès le moment où mes yeux ont contemplé le jeune Karl, j'ai su qu'il était véritablement l'héritier de Sigmar, et qu'à travers lui s'ouvrait le chemin de ma propre gloire. Je le reconnais, j'étais ambitieux et stupide, mais Sigmar m'a révélé mes erreurs. J'ai accompagné l'Enfant au cours de ce long périple, je suis resté à ses côtés dans toutes les épreuves, et lui suis resté fidèle même lorsque nous l'avons momentanément perdu après Altdorf. Je suis même resté pendant les épreuves de Wolfenburg, et l'ait accompagné dans ce pays horrible.***
>
> ***Lorsque Karl nous annonça qu'il allait à nouveau partir loin de nous, je ne pouvais pas en toute conscience le laisser se charger d'un fardeau de solitude qui n'était pas nécessaire et, dans le silence de la nuit, je l'ai suivi jusqu'à ce lac maudit. Je restai en arrière et le regardai pénétrer dans l'eau. Je n'ai pas bougé, que Sigmar me pardonne, quand cette bête horrible s'est jetée sur ses gardes et les a mis en pièces. Et je n'ai toujours pas bougé quand ce monstre a suivi mon seigneur. Finalement, je réussis à rassembler mon courage et je plongeai dans les eaux noires. Je ne sais pas comment j'ai réussi à échapper à ces étranges serpents, ni comment j'ai réussi à trouver cette immonde entrée, mais je me retrouvai bientôt à errer dans ces tunnels.***
>
> ***Il n'y avait aucune trace du garçon. Alors j'ai marché au hasard. Je l'ai cherché, étreint par la plus profonde des angoisses, mais je ne l'ai jamais retrouvé. Je l'avais perdu. J'ai peur qu'il ne soit trop tard pour lui et, je suppose, pour nous tous. Ils m'ont trouvé. Les démons. Ce sont eux qui m'ont fait ça. »***

Si les personnages se sont liés d'amitié avec Karl, il ajoute :

> ***« Mes amis, nous avons été aveuglés. Nous tous. Trompés et abusés par les Puissances de la Corruption. Aucun fils de Sigmar ne viendrait ici, car c'est un lieu maléfique, un enfer immonde tout droit sorti des esprits déments du Chaos. Vous devez trouver Karl et le tuer avant qu'il accomplisse ce pour quoi il est venu. »***

Si les personnages ont par le passé essayé de tuer Karl, il ajoute plutôt :

> ***« Vous vous êtes trompé à son propos. Il est vraiment le fils de Sigmar, mais nous tous nous nous sommes servis de lui à mauvais escient. Nous avons été les instruments involontaires du Chaos et l'avons conduit dans cet enfer immonde. Vous devez sauver Karl. Sauvez-le avant qu'il ne soit trop tard. »***

Le père Johannes n'est pas en état de se déplacer, et il rejette toute tentative de le soigner. Il demande simplement aux PJ de se souvenir avec amitié de lui. Il serait un véritable fardeau pour les PJ, puisqu'il ne peut pas marcher, ne peut pas manier une arme, et arrive à peine à respirer. Le laisser là revient à le condamner à mort, mais c'est une sentence que le prêtre est prêt à entendre. Il pense qu'il mérite le sort qui l'attend, quel qu'il soit. De fait, dix minutes après que les PJ l'aient laissé, un mutant arrive et l'avale en entier, en commençant par ses pieds et en finissant par sa grosse tête. Des personnages obstinés peuvent décider de le transporter dans une des salles où les blessures sont soignées, mais même ainsi – s'ils le laissent seul – un mutant passera par là et le mangera.

65. La Mégère

Cette sale contient la troisième vraie clé. Des fils de toile s'accrochent aux parois à l'entrée du tunnel et s'épaississent au fur et à mesure jusqu'à former une couche poisseuse qui bloque toute vision. Un personnage se tenant à l'entrée a droit à un **test de Perception Assez difficile (-10)** pour remarquer une forme humaine accrochée aux toiles épaisses à plusieurs mètres de là au fond du tunnel.

La toile peut être coupée ou déchirée à l'aide d'une arme, mais tous les deux mètres dégagés imposent un malus de -1 aux dégâts de l'arme jusqu'à ce que la toile accumulée sur sa surface soit ôtée (de l'alcool ou du feu sont les meilleures solutions). Les personnages peuvent se contenter de forcer le passage ; toutefois ils se couvrent de matière collante, ce qui leur impose un malus cumulatif de -10 tous les deux mètres parcourus (maximum -30). Une fois que ce malus a atteint -30, le personnage doit réussir un **test de Force** pour continuer à avancer. Un échec signifie que le personnage ne réussit pas à avancer, et un échec de 20 ou plus signifie que le personnage est englué et ne peut être libéré que si un allié réussi un **test de Force** pour le dégager des toiles. En revanche, chaque case franchie par le personnage est dégagée pour ceux qui le suivent.

La meilleure solution pour dégager le couloir est d'utiliser le feu, mais cela retarde l'obtention de la clé. Une torche embrase 2 m² de toile et a 50 % de chances de se propager à la toile des cases adja-



centes. Cette propagation se poursuit pour chaque case de toile adjacente à une case de toile en feu, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de toile ou que le feu ait échoué à prendre dans les cases de toile restantes. Les créatures prises dans les toiles prennent feu automatiquement (voir **Le feu**, page 136 du *WJDR*). Si l'incendie de toiles atteint la Mégère au fond du tunnel, il embrase son corps et la détruit. Les personnages retrouveront les restes calcinés d'un corps humain, le visage carbonisé et les lèvres retroussées dans un cri d'agonie.

Si les personnages brûlent les toiles et perdent ainsi accès à la clé, tout n'est pas perdu. De minuscules araignées blanches apparaissent au plafond et commencent à tisser leur toile environ une minute après l'incendie. Toutes les minutes, les araignées remplissent de leurs toiles 2 m² de tunnel. Lorsque le couloir est à nouveau couvert de toiles, la mégère réapparaît à l'emplacement indiqué.

Une fois qu'ils ont atteint la Mégère – la silhouette au bout du tunnel – les PJ peuvent obtenir la clé qu'elle détient en coupant les épaisses cordes qui l'emprisonnent au-dessus du sol. Dès que les PJ ont fait cela, les toiles qui suspendaient sa forme se désintègrent, s'effilochant jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une clé de fer sur le sol. Le personnage qui se saisit de la clé expérimente les visions décrites dans **Vraie ou fausse?** page 266.

La Mégère est l'esclave de la Sorcière Noire depuis assez longtemps pour obéir aveuglément à ses ordres. Si les personnages franchissent les toiles en les coupant ou en forçant le passage, elle commence à murmurer quelques mots dès qu'elle se rend compte que ce ne sont pas des vampires. Bien qu'ayant perdu la raison, elle s'accroche au maigre espoir que les personnages pourraient lui permettre d'échapper à cet enfer. *« Libérez-moi, et jetez ses os dans les ténèbres. Vous devez le faire! C'est le seul moyen! »* Elle répète sans arrêt cela, jusqu'à ce qu'elle donne la clé aux personnages.

Comme décrit ci-dessus, les araignées apparaissent à nouveau et retissent la Mégère. Retraverser le tunnel pour approcher la Mégère n'a pas d'effet supplémentaire, car elle ne peut donner qu'une seule clé à un même groupe. Dès qu'elle a donné la dernière clé, elle est libérée de la toile et retrouve sa forme véritable, celle d'une vieille femme ratatinée. Elle se rend à la **salle 74** pour y attendre les instructions de la Sorcière Noire. Si les personnages survivent à leur rencontre avec la Sorcière Noire et parviennent à la vaincre, la Mégère explose en un nuage de poussière et de fragments d'os, qui recouvre des pieds à la tête tous les personnages situés dans un rayon de deux mètres autour d'elle.

66. Octogramme

Une étoile du Chaos est gravée sur le sol et pulse d'une lueur verte. Des volutes de vapeur s'élèvent de ce symbole maléfique. Les personnages possédant le talent Sixième sens se sentent mal à l'aise. Les personnages réussissant un **test de Sens de la magie Assez facile (+10)** perçoivent au cœur de l'octogramme un vortex tourbillonnant qui aspire les vents de magie.

Tout personnage qui marche sur l'octogramme disparaît. Jetez 1d100. De 01 à 76, le personnage réapparaît dans la salle qui porte le numéro correspondant. De 77 à 90, le personnage réapparaît dans les eaux sombres à l'entrée du Ventre. De 91 à 98, le personnage réapparaît dans la crevasse au-dessus du lac. Sur un 99, le personnage réapparaît à Praag, effectivement hors-jeu pour le reste de l'aventure mais beaucoup plus en sécurité que ses camarades. Sur un 00, le personnage est aspiré dans les Royaumes du Chaos, son esprit explose devant l'horreur de ce qu'il voit et son corps est mis en pièces par mille démons avides de goûter la chair d'un mortel.

Les personnages perdus de cette manière peuvent être remplacés par un elfe sylvain encore en vie, par Nils ou un autre PNJ qui accompagne les PJ. Vous pouvez aussi remplacer les personnages perdus par des vampires. Ceux-ci pourraient s'opposer à la Sorcière Noire après avoir démasqué sa ruse ou parce qu'ils pensent que l'Âge des Mille Trônes n'est pas encore venu. Peu importe la solution choisie, mais essayez de donner à vos joueurs quelque chose à faire dans cette fin de campagne.

67. Couvée

Cette salle chaude et humide contient un millier d'œufs de la taille du poing. Leurs coquilles sont de différentes couleurs, couvrant toute la gamme du blanc perlé au noir. Des personnages avisés rebrousseront chemin et laisseront cette salle tranquille, mais ceux qui prennent ou inspectent les œufs, ou même qui en brisent un pour voir ce qu'il contient, auront une bien mauvaise surprise. Chaque œuf contient une créature ressemblant à une araignée. Une fois la coquille brisée, la créature est libre. La Sorcière Noire élève ses créatures pour en faire ses soldats dans son désir de conquête de l'Empire. À moins que la créature ne soit tuée, elle commence à briser les coquilles de ses sœurs, qui brisent chacun à leur tour un œuf et ce pendant onze rounds, jusqu'à ce que les mille araignées soient libres. Pendant tout le processus, les murs, le sol et le plafond de la salle se dilatent et se contractent, frémissant de ce qui semble être du plaisir (tous les mouvements sont considérés comme ralentis du fait des difficultés à garder l'équilibre).

À partir de là, les araignées quittent leur nursery et vont massacrer tous ceux qui se trouvent dans le Ventre. Elles se répandent dans les tunnels, tuent et dévorent tous ceux qu'elles croisent, éliminant progressivement tous les êtres présents en ces lieux. L'itinéraire qu'elles suivent est à votre convenance, mais vous pouvez établir comme règle que les PJ ont 30 % de chances de rencontrer 1d5 de ces créatures toutes les dix minutes qu'ils passent à explorer les tunnels. Après une heure, remplacez toutes les rencontres de combat par un nombre égal d'abominations arachnéennes. Après deux heures, le flot d'abominations trouve la membrane et la détruit, comme cela est décrit page 265.

Les abominations arachnéennes émergent du lac et se déversent depuis les Dents de Shargun. Elles avancent vers l'Empire, tuant et dévorant tout sur leur passage. Périodiquement, elles s'arrêtent le temps de pondre une nouvelle couvée, qui éclôt après 1d5 jours, libérant mille abominations arachnéennes de plus. Les conséquences de ce fléau sont laissées à votre appréciation, mais elles devraient être désastreuses.

Abomination arachnéenne

Les abominations arachnéennes sont le produit de la folie de la Sorcière Noire. Il s'agit pour l'essentiel d'araignées géantes mutantes, investies de l'énergie du Chaos. Elles sont voraces et destructrices, tuant et ravageant tout sur leur passage, et se reproduisent rapidement. Il y a une femelle pour cent abominations arachnéennes, et celle-ci peut pondre mille œufs qui éclosent rapidement. Les araignées nouvellement écloses rejoignent alors le reste de la nuée dans son avancée pour dévorer le monde.

Il n'existe pas d'abomination arachnéenne type. Elles présentent des myriades de formes et de tailles différentes, et sont tout aussi variées en couleurs. Elles ont pour la plupart huit pattes, mais il n'est pas rare qu'elles possèdent en plus un appendice humain. Leurs corps sont couverts de milliers d'yeux et possèdent au moins une paire de crocs venimeux.

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38	0	41 (4)	44 (4)	60	15	35	5

Compétences : Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag +10), Natation (F), Perception (Int +10)
Talents : Coups précis, Coups puissants
Traits : Armes naturelles (mandibules), Carapace, Effrayant, Grimpeur, Mutations (pigmentation étrange, régénération), Sens aiguisés, Venin, Vision nocturne

Combat
Attaques : 1 ; **Mouvement :** 6 ; **Points de Blessures :** 25
Armure : carapace (tête 2, pattes 2, corps 2)
Armes : mandibules (1d10+5 ; valeur de critique +1)

Carapace
Une abomination arachnéenne bénéficie de 2 points d'Armure sur toutes les parties du corps.

Grimpeur
Les abominations arachnéennes peuvent monter et descendre des parois verticales à leur vitesse de Mouvement normale.

Mutations
Toutes les abominations arachnéennes ont des carapaces aux couleurs étranges. De plus, une abomination arachnéenne peut à chaque round effectuer un **test d'Endurance** comme action gratuite et regagner un point de Blessures en cas de succès. Cette capacité de régénération cesse quand l'araignée est morte.

Venin
La morsure d'une abomination arachnéenne est venimeuse. Une cible qui perd au moins un point de Blessures suite à l'attaque d'une abomination arachnéenne doit réussir un **test d'Endurance** ou perdre 5 points de Blessures et rester paralysée pour 1d10 rounds. Un personnage paralysé ne peut entreprendre aucune action et est sans défense. Chaque round, le personnage paralysé peut effectuer un **test d'Endurance Difficile (-20)** dans le cadre d'une action complète pour réussir à vaincre sa paralysie.

68. Ciel ! Des vampires !

Cette salle peut servir à une rencontre avec des vampires encore présents dans les tunnels, ou avec Ruprecht (s'il est encore en vie). Voir **Vampires errants** page 283 pour plus de détails.

69. Des eaux bienfaisantes

Lorsque les PJ arriveront ici, à moins d'avoir été particulièrement prudents ou chanceux, ils devraient être en sale état. Cette salle est destinée à leur donner une chance de pouvoir achever la campagne. Et même si cela peut sembler étrange de trouver un lieu comme celui-ci dans un endroit pareil, n'oubliez pas que si les PJ ont l'impression de ne pas avoir la moindre chance de succès, ils pourraient laisser tomber. Si toutefois vous ne souhaitez pas inclure ce lieu bienfaisant, il vous suffit d'ôter à la mare tout effet bénéfique.

Pour la première fois depuis votre entrée en ces lieux, l'air est frais et pur, et vous entendez un doux clapotis. La moitié de la salle est occupée par une petite mare d'eau pure précédée d'une berge de graviers.

Les personnages qui réussissent un **test de Sens de la magie Assez facile (+10)** perçoivent que les eaux sont chargées de *Ghyran*, le Vent vert. Ce lac est le reflet de ce qui subsiste de l'innocence et de l'humanité de la Sorcière Noire. Elle a tenté sans succès de polluer et de détruire ces eaux. Même des personnages n'ayant pas le troisième œil ont un sentiment croissant de paix et de sécurité à mesure qu'ils se rapprochent de l'eau. Un personnage qui boit l'eau du lac est immédiatement guéri de toutes souffrances, récupère tous ses points de Blessures, est débarrassé de toutes les maladies et poisons qui l'affectent (cette salle est une exception à la règle concernant le fait de manger et de boire à l'intérieur du Ventre). Le bassin enlève également 1d5–1 points de Folie, mais ne fait pas disparaître les mutations. Enfin, pour les 1d10 rounds suivants, le personnage affecté bénéficie d'un bonus de +10 à tous ses tests. Un personnage ne peut bénéficier qu'une seule et unique fois des pouvoirs du lac. Les tentatives pour mettre de l'eau dans des bouteilles échouent, car celle-ci s'évapore à une vitesse impossible. Après que tous les personnages se soient abreuvés de liquide curatif, le lac s'assèche, et une boue marron émerge en bouillonnant de fissures dans le fond du bassin. Boire cette boue transmet la pourriture de Neiglish au malheureux qui s'y essaye.

70. Passage désert

Ce passage est vide et libre de tout débris. Tant que les personnages restent ici, il n'y a aucune chance que se produise un événement aléatoire ou une rencontre, à moins que les PJ n'aient libéré les abominations arachnéennes, car dans ce cas il n'existe plus aucun endroit sûr.

71. Rassemblement de mutants

Cette immense caverne est remplie de mutants. Il y a plusieurs centaines de ces créatures, formant une mer de silhouettes monstrueuses et informes qui se tordent dans l'agonie de leur corruption. Qui sont tous ces gens et d'où ils viennent restent des questions sans réponse. Peut-être que la présence de la Sorcière Noire suffit à elle seule à attirer les mutants et à les pousser à la servir. Peut-être que ces créatures sont ses rejetons, des abominations nées du Ventre lui-même. Seule la Sorcière Noire le sait.

La première fois que les PJ contemplent ce rassemblement, ils doivent réussir un **test de Force Mentale** ou gagner deux points de Folie, car cette horde immonde est composée de créatures très fortement corrompues. Cela va de têtes boursouflées montées sur des pattes d'araignées à des amas de tentacules à tête de lapin qui projettent des nuages d'encre dans l'air, en passant par des silhouettes tordues et brisées et des êtres dotés de milliers de doigts qui couvrent tout leur corps, pour ne citer que quelques-unes des innombrables formes monstrueuses qui se rencontrent ici.

Tant que les personnages n'entreprennent aucune action hostile, ils peuvent traverser cette foule sans encombres. Les mutants sont trop absorbés par leurs souffrances pour se préoccuper d'eux. Toutefois, les PJ avides de combat auront de quoi se satisfaire, mais la salle contient trois cent dix-neuf mutants. Plutôt que de tirer les caractéristiques de tous ces mutants, utilisez simplement les caractéristiques de mutant données page 228 de *WJDR*. Les personnages qui entament le combat affrontent à chaque round huit mutants, jusqu'à ce qu'ils soient tous tués ou jusqu'à ce que les PJ soient morts.

72. L'Œil du Chaos

Cet endroit contient le moyen de détruire la Sorcière Noire. Les PJ qui réussissent à amener sa dépouille depuis la **salle 76** et à la jeter à travers ce portail détruisent définitivement la Sorcière Noire.

Au fond de ce long tunnel, vous découvrez un grand anneau de bronze suspendu dans les airs. L'intérieur de l'anneau est une surface de noirceur absolue et impénétrable qui paraît avaler la lumière.

Cette chose impie est un Œil du Chaos, un trou dans la réalité qui ouvre sur les Royaumes du Chaos. Des personnages entrant dans cette obscurité voient l'espace d'un instant toutes les possibilités de l'univers réunies dans ce lieu indescriptible que sont les Royaumes du Chaos. Si un personnage s'attache une corde autour de la taille et que les PJ le tirent en arrière, il revient à jamais transformé par ce qu'il a vu, et pour chaque round resté dans l'Œil il gagne un point de Folie (au bout de 10, la tête du personnage explose). De plus, il y a 66 % de chances par round que le personnage soit réduit en charpie par des démons. Laissez libre court à votre imagination pour décrire ce que voient ceux qui regardent en ce lieu, ou ne leur décrivez rien. Ce portail ouvre sur les Royaumes du Chaos : les mots sont impuissants à décrire les Abysses béantes des Dieux Sombres.

Les personnages qui résistent à l'impulsion de voir à quoi sert cette chose sont mieux inspirés. Un **test de Sens de la magie Très facile (+30)** permet aux personnages de voir des vrilles d'un noir



d'encre se tortiller sur l'anneau de bronze. Un **test de Connaissances académiques (magick)** réussi en plus du test précédent confirme qu'il s'agit d'un portail vers les Royaumes du Chaos.

Quiconque lance un sort depuis un espace adjacent au portail gagne deux dés de Chaos et deux dés d'incantation supplémentaires. Si la Malédiction de Tzeentch survient, le jeteur de sorts devra effectuer trois jets et conserver le pire.

À chaque minute que les personnages passent en ce lieu, ils doivent effectuer un **test d'Endurance Très difficile (-30)** et un **test de Force Mentale Très difficile (-30)**. Un échec au **test d'Endurance** indique que le personnage subit une mutation. Un échec au **test de Force Mentale** indique que le personnage gagne un point de Folie. Les personnages qui acquièrent dix points de Folie à cause du portail sont pris du besoin irrépressible de se jeter dans le portail.

73. Un tas d'os

Cette salle à la forme étrange contient les ossements des victimes sacrificielles de Zhidovsk. Il reste des fibres de tissus en décomposition, des restes de robes et d'écharpes, quelques touffes de cheveux et même quelques cadavres en putréfaction. Il n'y a rien d'intéressant ici à part ces quelques vestiges.

74. Les portes du destin !

Vous y êtes ! La fin est proche désormais.

Le tunnel s'élargit en une large salle. Les murs sont ici d'un rose vif et sont couverts de mucus vert. Des flaques d'humeur jaunâtre renvoient la lumière de vos lanternes. Un énorme bouchon circulaire de métal bleu occupe le fond de la salle. Un portail circulaire se dessine en son centre, apparemment divisé en deux vantaux. Trois petits trous équidistants sont disposés autour du portail.

Les petits trous sont des trous de serrure. Si l'on y insère une vraie clé, un grondement sourd se fait entendre à l'intérieur. Si l'on y insère une fausse clé, celle-ci explose et le personnage se voit affligé d'une mutation. Une fois que les trois clés sont insérées, elles se fondent dans l'anneau de métal et les battants de la porte s'ouvrent.

75. Le couloir du destin !

Le portail s'ouvre sur un long couloir de trois mètres cinquante de large sur douze mètres de long. Sur chaque côté, trois alcôves abritent des colonnes de flammes violettes. Des carreaux bleu-vert couvrent le sol et tandis que les personnages avancent sur ce pavage, ils y voient des images d'une magnifique jeune femme portant des robes noires qui dirige une horde de guerriers du Chaos et de mutants à l'assaut d'une cité. Un personnage qui réussit **un test de Connaissances générales (Kislev)** identifie la cité comme étant celle de Praag. Chaque pas fait apparaître de nouvelles scènes, révélant d'autres moments de la vie de la Sorcière Noire, des amours passés, des déceptions, des succès, sans ordre précis. Après quelques instants, les images reviennent à la scène de Praag et montrent le moment de sa chute, quand la Sorcière Noire fut percée de centaines de flèches. Les images la montrent se traînant à travers l'oblast, souillant la neige du sang de ses blessures et arrivant à grimper jusqu'au lac. Puis, après cet exploit impossible, la voilà qui trouve encore la force de se glisser dans les eaux noires et de disparaître.

Au fond du couloir, une volée de marche s'enfonce dans une brume violette. Les personnages peuvent descendre sans risque, mais à mesure qu'ils descendent l'escalier, des images fantomatiques d'eux-mêmes, des gens qu'ils ont rencontrés, des rêves qu'ils ont faits, se forment dans la brume. Après une dizaine de mètres environ, le voile de brume se déchire sur une vision irréelle. L'escalier sur lequel ils se trouvent n'est qu'un escalier parmi un millier d'escaliers descendant dans le vide immense du ciel depuis un banc de nuages. Sur chaque escalier, les PJ aperçoivent des copies d'eux-mêmes qui imitent le moindre de leurs mouvements. Des voiles de couleur volettent dans le vide, ainsi que des formes changeantes faites de chair et de tendons et des organes désincarnés se tordant dans une exquise d'agonie. Une telle vision exige un **test de Force Mentale** pour éviter de gagner 2 points de Folie. Si les PJ veulent tourner les talons et s'enfuir, il est encore temps. Sinon, ils doivent continuer à descendre.

Après ce qui leur semble une éternité, les personnages arrivent enfin au pied de l'escalier et pénètrent dans le sanctuaire secret.

76. Le sanctuaire secret

Après avoir descendu cet escalier au milieu de ces réalités improbables, les PJ atteignent enfin l'antre de la Sorcière Noire.

Après cette descente à glacer le sang, vous débouchez dans une grande salle. Derrière vous, trois marches grossières remontent vers le couloir aux flammes violettes et au portail. La galerie dans laquelle vous vous trouvez a des murs rose vif marbrés de lignes grises, jaunes et blanches. Le sol souple et spongieux a une consistance déroutante. Au bout de la salle, un rideau chatoyant de lumière brille de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Au pied de ce rideau de lumière, vous distinguez un amas de guenilles noires et d'ossements.

Si les PJ atteignent cet endroit avant Karl, vous n'avez rien de plus à leur décrire. Si Karl arrive derrière eux, il est effrayé par les PJ. Passez à **Résultats** page 298.

Si les PJ atteignent cet endroit après Karl, mais avant que tous les vampires soient arrivés, lisez-leur le texte suivant. N'oubliez pas que les personnages devront certainement effectuer un test pour résister à l'aura de Karl. Et n'oubliez pas non plus de décrire chaque vampire présent.

Vous voyez Karl agenouillé sur le sol et vous vous sentez immédiatement envahis par ce sentiment d'affection et cet instinct protecteur. Un nuage noir l'entoure et à chaque fois qu'il inspire, des volutes de ténèbres s'insinuent dans ses narines et dans sa bouche. Bien que son visage exprime de la béatitude, il devient plus pâle à chaque inspiration. Plusieurs vampires, tous sous leur forme ignoble et véritable, se tiennent autour de lui et l'observent avec attention.

Si les PJ atteignent cet endroit après Karl et après tous les vampires – mais avant que la Sorcière Noire ait achevé le rituel – lisez-leur le texte suivant.

Vous voyez Karl agenouillé sur le sol et vous vous sentez immédiatement envahis par ce sentiment d'affection et cet instinct protecteur. Il est pâle et respire avec difficulté. Les traits de son visage semblent se déformer, se transformer en quelque chose de nouveau, et ses yeux brillent d'une lueur impie. Cinq vampires, tous sous leur forme ignoble et véritable, se tiennent autour de lui et l'observent avec attention. L'expression de leur visage est celle de la terreur, et des larmes de sang roulent sur leurs joues.

Si les PJ atteignent cet endroit après Karl et après tous les vampires, et après que la Sorcière Noire ait achevé le rituel, lisez-leur le texte suivant

Vous ne voyez Karl nulle part. Vous voyez par contre une belle jeune femme nue à la peau pâle et aux longs cheveux noirs. Un filet de sang macule sa bouche. Ses yeux brûlent

d'une énergie malveillante. Vous remarquez cinq tas de poussière sur le sol autour d'elle. Elle vous sourit de sa bouche aux dents noires et vous susurre, « Aime-moi ».

La Sorcière Noire a attiré Karl depuis les confins du Vieux Monde afin de faire de lui son hôte. Elle a attiré les vampires en les manipulant grâce à leur prophétie, afin de pouvoir boire leur sang et lier de manière permanente son esprit au garçon en utilisant une puissante magie de Nagash. Si elle réussit à faire cela, ce sont de mauvaises nouvelles pour le monde, car elle a l'intention de quitter sa prison et de mener ses armées à la conquête de l'Empire comme une véritable Reine du Chaos.

Le rituel comporte deux éléments principaux. Le premier consiste à posséder le garçon en y instillant son essence. Le second est de boire le sang des vampires. Une fois que ces deux éléments sont accomplis, le corps de Karl prend l'apparence de l'ancienne forme de la Sorcière Noire, et celle-ci est libre de quitter le Ventre.

Ce qui se passe dépend du temps qu'il faut aux PJ pour arriver, comme le montrent les descriptions ci-dessus. Une fois arrivés, les PJ ont plusieurs options.

Attaquer les vampires

Attaquer les vampires les fait sortir de leur rêverie et ils contre-attaquent avec la ferme intention de tuer les personnages. Les caractéristiques des vampires ont été précédemment données dans ce chapitre. Cette approche est raisonnable, encore que suicidaire, car si l'un des cinq vampires est tué, la Sorcière Noire ne peut achever le rituel et reste prisonnière à l'intérieur du Ventre. Toutefois, cela ne règle que temporairement le problème, car la Sorcière Noire va travailler à abuser un autre vampire en remplacement de celui qui a été détruit.

Attaquer Karl

Les personnages qui tentent d'attaquer Karl libèrent immédiatement les cinq vampires (ou le nombre qu'il en reste) de leur rêverie, et ils agissent pour défendre le garçon. Là encore, tuer un des vampires signifie que la Sorcière Noire reste prisonnière du Ventre, jusqu'à ce qu'elle réussisse à attirer un autre vampire en remplacement de celui qui a été détruit. Ce n'est qu'une solution provisoire. Si les PJ parviennent à tuer Karl, le rituel entier se brise, et les vampires cessent d'attaquer. N'ayant aucune raison de rester en ces lieux, ils quittent le sanctuaire secret sur le champ et retournent chez eux. La Sorcière Noire n'est pas détruite et pourra un jour retrouver le moyen de revenir dans le monde y répandre la destruction.

Attaquer la Sorcière Noire

Cela n'est possible que si la Sorcière Noire a achevé le rituel. Elle affronte alors les PJ et a toutes les chances de les détruire, entre son pouvoir d'assujettissement, sa magie et ses terribles capacités de combat. Cette fin brutale et sanguinaire est la conclusion la moins souhaitable à cette campagne.

Le tas de robes et d'ossements

Voici le meilleur et le plus sûr moyen de réussir ce scénario. La Sorcière Noire a un point faible : sa dépouille. Si un personnage ramasse les os et les guenilles, le rideau de lumière pâlit et disparaît. Le personnage devra amener les ossements dans la **salle 72** et les jeter dans le portail. Toutefois, à chaque round que le personnage porte les ossements, il perd un point de Blessures. Si cela entraîne sa mort, il explose en mille morceaux sanglants. De plus, vous devez à chaque round effectuer un jet sur la table des événements aléatoires car le Ventre s'agite de peur.

Si les PJ ne pensent pas à cela d'eux-mêmes mais qu'ils ont vu l'Œil du Chaos, permettez-leur d'effectuer un **test d'Intelligence** pour en avoir l'idée. Sinon, à eux de trouver la solution. Si Ruprecht est présent, il pourra avoir cette idée, mais laissez d'abord une chance aux personnages d'arriver à cette conclusion. La dépouille peut être dispersée, pulvérisée, incendiée, mais aucune de ces méthodes n'endommagera l'essence de la Sorcière





Noire. Ce n'est qu'en retirant sa dépouille de ce plan d'existence que la Sorcière Noire peut être détruite.

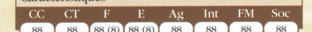
Parler à Karl

La meilleure façon de conclure ce scénario est peut-être de parler directement à Karl. Karl est totalement convaincu que la Sorcière Noire est sa mère. Enfant orphelin, ce qu'il désire par-dessus tout, c'est avoir une famille. Il ne comprend pas qu'il a été le jouet d'une puissance maléfique ancienne et qu'il sera détruit s'il ne lui résiste pas. Cette solution nécessite de l'interprétation. Les joueurs doivent faire des discours passionnés, supplier Karl, etc. Puis, faites-leur effectuer un **test de Charisme Très difficile (-30)**, avec un bonus pouvant aller de +10 à +30 selon la qualité de leur discours. Un personnage qui s'est honnêtement pris d'affection pour Karl par le passé bénéficie d'un bonus de +20. Un personnage qui a essayé de tuer Karl subit un malus de -20. En cas de succès, Karl parvient à percer les mensonges de la Sorcière Noire et ordonne à sa « mère » d'arrêter. Il utilise son aura d'assujettissement contre elle. Elle est contrainte de se montrer, apparaissant sous la forme d'une vieille mégère noirâtre et hideuse. Karl ordonne à sa mère de s'en aller et la Sorcière Noire fuit, disparaît dans l'Æthyr et est effectivement détruite.

La Sorcière Noire

La Sorcière Noire qui a pleinement retrouvé sa forme représente un sérieux défi. À elle seule elle est parfaitement capable de venir à bout des PJ, et si elle est accompagnée de ses abominations arachnéennes, elle pourrait bien détruire le monde.

Caractéristiques



CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
88	88	88 (8)	88 (8)	88	88	88	88

Compétences : Charisme (Soc), Commandement (Soc), Connaissances académiques (démonologie, histoire, magie, nécromancie, stratégie/tactique) (Int), Connaissances générales (Kislev) (Int), Esquive (Ag), Focalisation (FM), Fouille (Int), Hypnotisme (FM), Intimidation (F), Langage mystique (démoniaque) (Int), Langue (langage sombre, kislevarin, reikspiel) (Int), Natation (F), Perception (Int), Sens de la magie (FM)
Talents : Armes naturelles (griffes), Coups précis, Coups puissants, Éloquence, Magie mineure (*dissipation, manipulation distante*), Magie noire, Méditation, Orateur né, Résistance à la magie, Sixième sens, Sombre savoir (Chaos)
Traits : Mutations (aura d'assujettissement, champ de protection, malin sorcier, régénération), Sans peur, Simili mort-vivant, Terrifiant, Vision nocturne

Combat

Attaques : 3 ; **Mouvement :** 8 ; **Points de Blessures :** 32
Magie : 5 ; Sombre savoir (Chaos), *dissipation, manipulation distante*
Armure : champ de protection (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)
Armes : griffes (1d10+9 ; valeur de critique +1)

Aura d'assujettissement

La Sorcière Noire obtient le pouvoir de l'aura de Karl et l'amplifie. À chaque fois qu'un mortel la regarde et se trouve à moins de cent mètres d'elle, il doit réussir un **test de Force Mentale Très difficile (-30)**. En cas d'échec, il fait tout ce que la Sorcière Noire lui demande. Une requête dangereuse ou moralement condamnable autorise le personnage à effectuer un nouveau **test de Force Mentale Très difficile (-30)** pour refuser d'obéir. De même un ordre clairement suicidaire autorise le personnage à effectuer un nouveau **test de Force Mentale Difficile (-20)** pour refuser d'obéir. Réussir un test brise le contrôle de la Sorcière Noire sur le personnage jusqu'à ce qu'il soit à nouveau exposé à son aura. Si le personnage rate son test, l'effet de l'aura dure neuf jours, mais toute nouvelle exposition remet le compteur à zéro, et tant qu'un personnage est sous son influence, une réexposition à l'aura réussit automatiquement sans que le personnage ait droit à un nouveau test.

Champ de protection

La Sorcière Noire est entourée d'un champ d'énergie qui détourne les attaques et lui offre 5 points d'Armure sur toutes les parties du corps.

Malin sorcier

La Sorcière Noire bénéficie d'un bonus de +1 à sa caractéristique Magie (déjà inclus).

Régénération

Au début de chaque tour de la Sorcière Noire, elle peut effectuer un test d'Endurance pour regagner un point de Blessures. Elle perd cette capacité si elle est tuée.

Simili mort-vivant

La Sorcière Noire est immunisée contre les coups assommants, le poison, la maladie et tous les sorts relatifs à la manipulation des émotions et de l'esprit.

LES PROPHÉTIES VAMPIRES

Les croyances des vampires au sujet de l'Âge des Mille Trônes présentées au cours de cette campagne sont volontairement vagues et contradictoires, afin de vous laisser plusieurs options pour la scène finale.

Une fausse prophétie

Dans le texte des chapitres précédents, aucun vampire n'a interprété correctement la légende. La Sorcière Noire s'est servi des prophéties comme d'un leurre pour attirer les vampires à Kislev. Les mots de pouvoir des dieux antiques sont inefficaces.

Un accomplissement partiel

Un des vampires a interprété la prophétie correctement, mais il a besoin de l'aide des PJ pour répondre aux conditions de son accomplissement. Le vampire pourra leur proposer une alliance au combat, ou même leur promettre une non-vie glorieuse dans le royaume des Mille Trônes. Les mots de pouvoir fonctionnent à des niveaux normaux tandis que les dieux affaiblis de Nehekhara tournent leurs regards vers Kislev.

Le quatrième retour de Nagash

Le Grand Nécromant a manipulé la Sorcière Noire (qui ne s'est doutée de rien) pour accomplir son quatrième retour. Au moment où la Sorcière Noire commence son rituel, elle invoque le nom de Nagash et un effroyable esprit maléfique l'assaille dans un duel psychique. Pendant cette lutte, un des vampires se précipite pour passer un anneau au doigt de Karl. Ce vampire est un agent du Grand Nécromant et l'anneau a été forgé par Nagash pour imiter le pouvoir accordé à Vashanesh il y a des millénaires. En contrôlant le porteur de l'anneau, Nagash peut déployer un immense pouvoir et les PJ n'ont aucune chance de survivre à l'affrontement à moins de prendre immédiatement la fuite.

Si Karl reçoit l'anneau, Nagash pourra utiliser les mots de pouvoir à leurs niveaux les plus hauts, et placera immédiatement tous les vampires sous son contrôle. Sinon, les mots de pouvoir fonctionnent à leurs niveaux normaux. Durant cette rencontre, tous peuvent ignorer un résultat donnant *la colère des dieux* lors de l'utilisation des mots de pouvoir nehekharéens. Nagash a floué les dieux antiques une fois encore.

Karl

Karl est un jeune garçon charmant aux cheveux blonds et aux traits aimables. Il est l'image même de l'innocence.

Points de Folie : 6

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
24	26	23 (2)	24 (2)	32	35	33	40

Compétences : Charisme (Soc +10), Commandement (Soc), Commérage (Soc), Connaissances académiques (histoire, théologie) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int), Déguisement (Soc), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Esquive (Ag), Langue (reikspiel) (Int), Perception (Int +10)
Talents : Éloquence, Fuite, Grand voyageur, Orateur né, Sain d'esprit
Traits : Mutation (aura d'assujettissement), Sans peur

Combat
Attaques : 1; **Points de Destin :** 1; **Mouvement :** 3; **Points de Blessures :** 6
Armes : mains nues (1d10-2; spéciale)

Dotations
Karl porte une tenue de noble maculée.

Aura d'assujettissement
À chaque fois qu'un mortel regarde Karl et se trouve à moins de vingt mètres de lui, il doit réussir un **test de Force Mentale Très difficile (-30)** s'il est humain, un **test de Force Mentale Assez facile (+10)** s'il est nain et un **test de Force Mentale Facile (+20)** s'il est elfe. En cas d'échec, il fait tout ce que Karl lui demande. Une requête dangereuse ou moralement condamnable autorise le personnage à effectuer un nouveau **test de Force Mentale Difficile (-20)** pour refuser d'obéir. De même, un ordre clairement suicidaire autorise le personnage à effectuer un nouveau **test de Force Mentale Assez difficile (-10)** pour refuser d'obéir. Réussir un test brise le contrôle de Karl sur le personnage jusqu'à ce qu'il soit à nouveau exposé à son aura. Si le personnage rate son test, l'effet de l'aura dure quatre jours, mais toute nouvelle exposition remet le compteur à zéro, et tant qu'un personnage est sous son influence, une réexposition à l'aura réussit automatiquement sans que le personnage ait droit à un nouveau test.

RÉSULTATS

Ce qui se produit à partir de là dépend des PJ et de leurs actions lors de la confrontation finale. S'ils meurent tous, eh bien, ce sont des choses qui arrivent.

Détruire un des vampires empêche la Sorcière Noire d'achever son rituel. Mais à moins qu'elle ne soit stoppée, elle réussira un jour à attirer le vampire adéquat pour terminer ce qu'elle a commencé.

La Sorcière Noire, si elle survit, émerge de son tombeau humide à la tête d'une armée de mutants et d'abominations arachnéennes et entame sa campagne pour détruire l'Empire. Elle peut réussir ou pas, c'est à vous de voir. Les personnages ayant réussi à survivre pourront participer à l'ultime défense de l'Empire et combattre pour leur pays. Ou ils pourront fuir pour chercher refuge dans quelque terre lointaine.

Les personnages qui parviennent à déjouer les plans de la Sorcière Noire mais ne trouvent pas le moyen de la détruire sont libres de repartir, certainement complètement fous et avec quelques mutations. La Sorcière Noire remâche sa haine et son esprit machiavélique réfléchit à de nouveaux stratagèmes pour satisfaire sa vengeance.

Les vampires survivants partent et reprennent leur non-vie dans le Vieux Monde, gardant le silence sur les événements dont ils ont été témoins. Il est possible qu'un ou plusieurs d'entre eux se soient pris d'intérêt pour les PJ et dans ce cas, un vampire pourrait devenir une sorte de protecteur pour un PJ ou même tenter de le récompenser d'un Baiser de Sang.

Bien sûr, si les PJ ont survécu et détruit la Sorcière Noire, ce sont de véritables héros. Mais ils n'ont probablement pas la moindre preuve de ce qu'ils ont accompli, et personne ne croira leur récit fantasmagorique. Ils sont peut-être devenus des mutants ou ont sombré dans la folie – ou les deux à la fois – et pourraient dans ce cas ressentir l'impérieux désir de partir pour les Désolations du Chaos afin d'y rencontrer le destin qui leur est réservé. Sinon, ils peuvent rejoindre l'Empire en hommes libres et y reprendre leur vie en sachant qu'ils ont repoussé le péril, ne serait-ce que provisoirement.

Enfin, il y a la question de Karl. S'il est en vie, les PJ devront décider ce qu'ils vont faire de lui. Est-il le fils de Sigmar, ou est-il un mutant doué d'un pouvoir spécial ? Les PJ vont-ils le passer par l'épée et mettre ainsi fin à la menace qu'il représente pour l'Empire – et à vrai dire, pour le monde entier – ou vont-ils l'aider et le protéger dans cet avenir incertain qui l'attend ? Il vous appartient de raconter la suite de cette histoire, une histoire qui bouleversera certainement les vies de tous ceux qui s'y trouvent impliqués.

Récompenses

Les personnages qui survivent à cette aventure gagnent chacun 500 PX, avec un bonus en fonction de leur qualité d'interprétation. Si les PJ ont déjoué les plans de la Sorcière Noire, ils gagnent 100 PX supplémentaires. S'ils ont détruit la Sorcière Noire, ils gagnent 200 PX supplémentaires ainsi que deux points de Destin.



APPENDICE II - AIDES DE JEU

Tout au long de cette campagne, les personnages des joueurs peuvent découvrir et collecter de nombreux indices précieux qui les aideront à progresser. La photocopie de toutes ces aides de jeu est autorisée à titre purement privé.

Aide de jeu 20

HELDENHAMMER !

Un mystère en huit actes

Pour votre plus grand plaisir

Écrit par

WILHELM SCHUMACHER

Auteur d'autres pièces célèbres comme

Le chirurgien barbier de Bilbali

ET

La Princesse des glaces et les sept guerriers nains

Le récit de l'histoire de notre seigneur Sigmar

Tel que vous ne l'avez jamais entendu.

Une histoire de vie, de mort,

Et de renaissance.

Venez vous émerveiller de l'héroïsme

Tremblez devant le terrifiant chef de guerre orque

Pansenoire Broie-les-os

Réjouissez-vous de voir le roi Barbe de Fer sauvé

D'une mort certaine

Pleurez pour ceux qui sont tombés

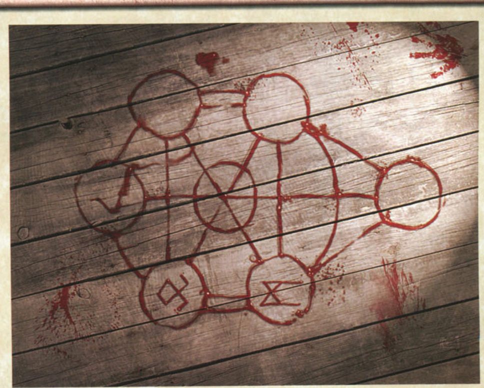
Admirez les costumes fabuleux

Tressaillez devant les pantalons moulants

Représentation tous les soirs

Une pièce bientôt jouée devant Karl en personne !

Aide de jeu 22









Aide de jeu 21

le code du 9 (3+3+3 = 9)

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	

IV V II IX IV IX IV IX I = Myrmidia
4+7+9+4+9+4+9+1 = 47
4+7 = 11
1+1 = (2)

V I VII I I V III = Nagash
5+1+7+1+1+8 = 23
2+3 = (5)
les 5 branches de l'Étoile du Sorcier
5 lignées

I IX VII IV I IX = Sigmar
1+9+7+4+1+9 = 31
3+1 = (4)
le quatrième retour du Grand Nécromancien

2+5+4 = 11
1+1 = (2)

2+6 = 8

II I IX I II = Taru, ~~Bail~~, ~~Kgil~~, Karl, ~~Tail~~
2+1+9+3 = 15
1+5 = (6)

= Vie = 3

3 retours du Grand Nécromancien +
3 états de mon existence = (6)

6 lignées ?

VII VI III I = ~~Gola~~, Yxus, ~~Poyz~~
7+6+3+1 = 17
1+7 = (8)
le Dieu du Sang
8 Vents de Magie

Karl est la clef de ma quatrième
et dernière transformation !

Le secret du triptyque est enfin dévoilé
et je vais régner sur l'Âge des Mille Trônes !








Aide de jeu 23

Aide de jeu 24

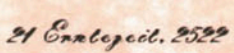
rrière et je peux vous aider.
uatrième retour du Grand a besoin de vo
our trouver un garçon, Ahmed, et il voya
vec lui. Une fois que vous l'aurez trouvé, g
e caché. Mama Raluca de Helpfurt
Si vous pouvez récupérer celui de Sigm
ulte appelé les Crânes considère comme
Grand votre culte.

Lydia





Aide de jeu 26



Aide de jeu 25

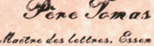
21 Erntezeit, 2522

Estimé abbé Geistwächt,

Je vous écris avec de graves nouvelles. Lors d'une mission récente à Vankaldenhof, des agents du Sanctuaire ont visité le village de Helfant et découvert que les morts-vivants marchent parmi les vivants ! Il semble que Lydia Plöticcos, veuve de Voislav Plöticcos et nouvelle baronne de ce petit fief, pratique la nécromancie.

De plus, les archives du temple révèlent que Lydia a été scribe au Bienheureux Aethelbert, chargée de traduire des textes des prophéties vampires. Plus inquiétant encore, ces archives datent de l'année où l'on a découvert que les rouleaux de Zandri avaient disparu. Si ma recherche généalogique est correcte, les événements précédemment mentionnés ont eu lieu il y a deux cent cinquante ans.

Je laisse cette question entre vos mains, que je sais capables.


Respectueusement,

Père Tomas

Maître des lettres, Essen















Aide de jeu 28

... au fond du Temple du Sang se trouve une [statue ? sanctuaire ?] du Grand Nécromant. Les Lahmianes l'avaient donc vénéré comme un dieu. Et son pouvoir n'a diminué que par la grâce de Ptra [dieu du soleil ?]

... Et il était écrit que celui qui lèvera la [malédiction ? le sort ?] régnera sur l'Âge des Mille Trônes, et les cieux s'obscurciront

... mais le Grand Nécromant a défié les dieux et retourné leurs malédictions en sa faveur. Avec les mots [sacrés ? magiques ?] il a soumis les armées de Lahmia à leur défaite. Et ils ont fui vers le nord

... le clergé implore le roi Alcadizzar : chassez la progéniture de Nagash jusqu'au bout du monde, pour que [l'enfant ? le garçon ? sexe incertain] destiné ne naisse jamais

Aide de jeu 27

- lien entre la Malédiction des dieux antiques, la malédiction du Sang des vampires et l'Âge des Mille Trônes ?
- triptyque ; Nagash = Chaudron de Rhya, Myrmidia = Fourreau de Grungni Dragomas le Dragon, Sigmar = ?
- rejetons mâles : Arabie, Strigany, Sylvanie ? / rejeton filles : Bretonnie, ???, Kislev ?
- poème de Jaeger = faits ?

aussi :

- mettre une protection sur l'entrée de la bibliothèque côté morgue
- commander plus de poison pour rats à Erich
- demander à Tanja d'inspecter les tours à la recherche de signes de « leur » présence



Aide de jeu 29

Ces tablettes devront être bien gardées après ma mort. Elles étaient tenues pour sacrées aux yeux des druides qui, sur elles, versaient des tributs sanglants aux vampires. Le bois de la Famine devra être surveillé, au cas où des cultistes du sang nous auraient échappé.

G.L.

Après un examen plus approfondi, ces tablettes semblent être associées à Ishernos la Terre Mère, un aspect primitif de Rhya. La séquence runique a peut-être un sens, une création narrative peut-être ? Les runes suggèrent que l'homme est lié d'une certaine façon au retour d'Ishernos. Une traduction plus poussée du portail mégalithique est nécessaire.










Aide de jeu 30



Aide de jeu 31

… et ainsi, j'ai ri à la face des dieux et utilisé leur propre langue. Les enfants de Lahmia sont tombés sous mon pouvoir, incapables de résister à mon don…

… en défi au Chacal. J'ai dit « Odet » au nom de /la déesse de la Terre ?/ et les enfants de la nuit ont hurlé contre moi. Insensible à leur supplique, j'ai dit « Luna » sous la nouvelle lune et Asaph était indigné par mon insolence tandis que les serviteurs des prétendants les abandonnaient.

Ma lignée reviendra ? Pas depuis les palais de Nagashizzar, mais du nord glacé de Kislev. Cela m'a été promis à l'Arbre de l'Espoir, et cela sera.

À ma place, se tiendra une femme née sous l'Etoile du Sorcier. Et à son tour, elle s'unira à l'homme né sous le signe de /la déesse de la Terre ?/.

Aide de jeu 32

... et la malédiction des Anciens dieux perdurera tant que Ptra règnera sur le ciel. Mais la Déesse de /la Terre ou la Lune ?/ posa un regard d'amour sur ces êtres de la nuit et promit secrètement que si l'Homme devait faiblir, elle prendrait sa place...

... cette malédiction reste dans la lignée de Nagash jusqu'à ce qu'une union d'âme entre le Rejeton destiné et la Favorite de /la Terre ou la Lune ?/. Alors l'Âge des Hommes prendra fin et un millier de Ses élus règneront, féaux de Sa favorite.

... /la déesse de la Terre ou la Lune ?/ fut satisfaite par Sa bénédiction et planta la graine de son retour dans les champs gelés de Kislev pour le jour où l'Homme tomberait.

... les dieux nous ont offert la sagesse, leurs malédictions nous protègent des Maîtres de la Nuit. Roi Alcadizzar, ces mots sacrés ne doivent pas être perdus ! Utilisez le Code des Neuf pour les comprendre.

Aide de jeu 33

À ceux que j'ai trahis,

Je n'ai pas été assez courageuse pour m'occuper de vous, pour exprimer ce qu'Anya pensait ni pour affronter les cavaliers noirs dans leurs coches. Je suis déchue aux yeux de Shallya et j'ai laissé sombrer dans les ténèbres cette ville qui m'avait été confiée. Nous sommes tous corrompus, jusqu'au dernier, et bien que j'aie fini par réaliser que les forces du Chaos nous avaient submergé, nous n'avons pas le moindre espoir de rédemption. J'ai envoyé un avertissement aux cavaliers ailés il y a près d'une lune de cela, et je crains qu'ils n'aient décidé de nettoyer cette ville de sa souillure. J'ai laissé cette ville endurer des semaines de souffrance, et voilà que je l'ai maintenant condamnée à l'oblitération totale. Ils arrivent. Les cavaliers arrivent. Personne ne sera épargné, j'en suis navrée.

Hanna, qui fut autrefois une fille de Shallya

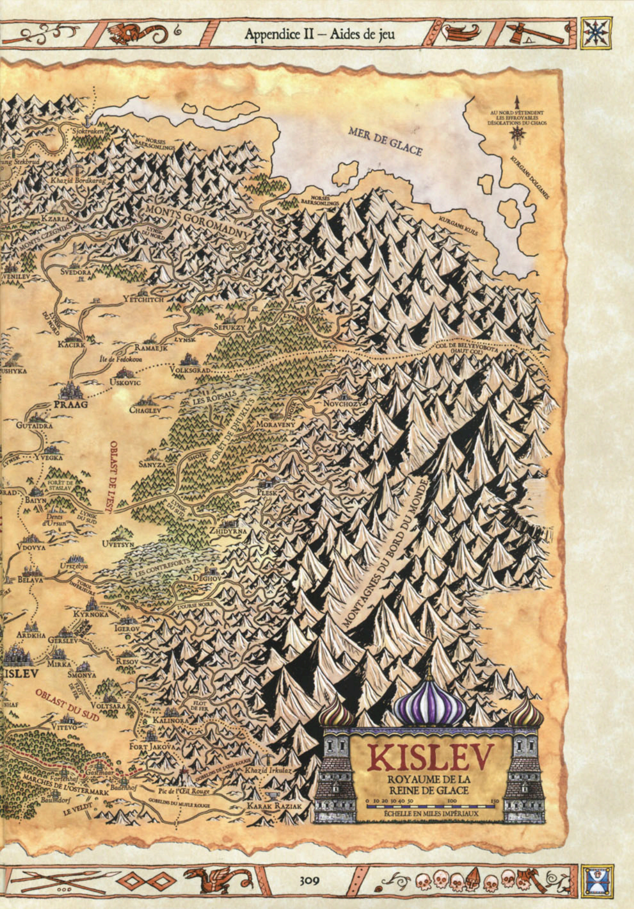


Votre Grâce,

Je me sens obligé de confesser que le point le plus lointain de mon périple à l'intérieur du comté de Sylvanie se situe sur la frontière mal définie qui passe à l'ombre de la tour de Königstein. Lorsque j'ai lu les avertissements gravés sur une ancienne borne frontalière que j'ai trouvée là (qui s'enorgueillissait également d'abriter les restes sanctifiés d'un héros inconnu passé de vie à trépas pour le service de Morr), j'ai compris que je rendrais de bien meilleurs services à Votre Grâce en d'autres lieux ; je suis donc revenu à Wurtbad pour me plonger dans l'étude des grimoires de votre bibliothèque plutôt que d'arpenter vos territoires. Cette carte est le résultat de mes études ; elle comprend tout ce que j'ai pu découvrir au sujet de vos possessions de l'est. Néanmoins, comme la plupart des sources les plus pertinentes sont très anciennes (certaines remontent à l'époque des guerres des Comtes Vampires), je ne saurais en garantir la parfaite exactitude. La seule manière d'en vérifier les détails serait d'organiser une expédition cartographique, une tâche qui réclamerait des hommes extrêmement braves ou parfaitement idiots. J'ai également pris la liberté de détailler les trois provinces sud-est du Stirland (celles qui nous sont contestées, à tort, par l'ambitieuse Averland) afin d'assister Votre Grâce dans l'établissement de toutes ses futures planifications de taxes concernant ces territoires isolés.

Hon. S. Kaplin, cartographe du Stirland


NORSCA
NORSES SARLS
NORSES AESLINGS
MER DES GRIFFES
Chamon Dharek
PAYS DES TROLLS
LEBLYA
DHAZHYN
NOMADES UNGOLS
FORT STRAGHOV
FORT KAMINSKI
FORT OSTROSK
TOBOL
Zamak Spayenya
UNGALYA
ZOISHENK
IARYN
Ruines de la Rose
OBLAST DU NORD
TOLSOL
PRADESHYNYA
GORANITCH
CHEBOKOV
DENTS DE SHARGUN
DAGNYPER
BOIS DE GROVOD
MARÉCAGE GANGRENÉ
VITZY
BAIE DE DROSSELSPULE
Neues Emskrank
Wilhelmskoog
Norden
BAIE DE LOSSEL
Sieverhof
Stielstand
BAIE DE STARIVODA (BAIE D'ALT'WASSER)
Salkalten
Birkewiese
ERENGRAD
ZHEDEVKA
CHOÏKA
LYNSK
Schuten
ROTEHÜGEL
Luftberg
Obelstein
Ostgart
MARCHES DU NORD
Bosenfels
MILKAVALA
KRAKJUNOV
GOROVNY
OBLAST DE L'OUEST
Grafsburg
FORÊT DES OMBRES
L'ORÉE DU KISLEV
EMSK
Brodny
CHZOVICH
Ferlangen
Smallhof
Lubrecht
MONTS DU MILIEU
Hornstadt
IRJISARA
KAMYSH
SVATINEVO
Kriudenwald
Wolfenburg
Vandengart
PTORSK
IRINASGRAD
Bergsburg
Esk
Aachden
Grimmenhagen
Schoppendorf
Untergard
Derberg
Boven
Zundap
FORÊT DU DRAKWALD
Grabmalholz
Hergig
Stosten
L'EMPIRE
ZAVSTRA
COLLINES HURLANTES
Gruyden
Würzen
Bek
Berdun
BECHAFEN
Feuerpfahl
Bergendorf
Karlstadt
Kusel
Nagenhof
TALABHEIM
GRANDE FORÊT
Ahlenhof
Volgen
COLLINES DE KOLSA


KISLEV
ROYAUME DE LA
REINE DE GLACE
0 10 20 30 40 50 100 150
ÉCHELLE EN MILES IMPÉRIAUX
MER DE GLACE
AU NORD S'ÉTENDENT
LES EFFROYABLES
DÉSOLATIONS DU CHAOS
KURGANS DOLGANS
KURGANS KULS
NORSES BAERSONLINGS
NORSES BAERSONLINGS
Sjoktraken
Khazid Bordkarag
MONTS GOROMADNY
LYNSK DU NORD
KZARLA
MONTS CZEGNIKS
SVEDORA
YETCHITCH
LYNSK DU NORD
SEPUKZY
LYNSK
LYNSK
KACIRK
RAMAEJK
Île de Fedokova
VOLKSGRAD
COL DE BELYEVOBOTA
(HAUT COL)
USKOVIC
PRAAG
CHAGLEV
LES ROPSALS
NOVCHOZY
MORAVENY
SHOIK
FORÊT DE DHUKLYS
GUTAIDRA
YVEGKA
LYNSK
OBLAST DE L'EST
SANYZA
SHOIK
PLESK
FORÊT DE STASLAV
BAIYN
Dents d'Ursun
LYNSK DU SUD
LYNSK DU SUD
ZHIDYRNA
MONTAGNES DU BORD DU MONDE
UVETSYN
VDOVYA
Urszebya
LES CONTREFORTS
DEGHOV
BELAVA
TOBOL INFÉRIEURE
L'OURSE NOIRE
KYRNOKA
IGEROV
ARDKHA
GERSLEV
RESOV
KISLEV
MIRKA
SMONYA
FLOT DE FER
OBLAST DU SUD
VOLTSARA
FLOT DE FER
VITEVO
KALINORA
FORT JAKOVA
Khazid Irkulaz
GOBELINS DE L'ŒIL ROUGE
Gastmaar
Fortenhaf
MARCHES DE L'OSTERMARK
Badenhof
Pic de l'Œil Rouge
Baumdorf
GOBELINS DU MUFLE ROUGE
KARAK RAZIAK
LE VELDT



Vers Middenheim
Hasshügel
Halethshügel
Talabec
Forêt de Taalgrunhoar
Pierre de Harde
Grundach
Bergendorf
Pillée en 2522
Fort Helmholtz
Vers Kusel
Harferfähre
Klarfeld
Vateresche
Route de la Vieille Forêt
Route de Nord
Vers Altdorf
Talagaad
Talabheim
Lac du Cratère
Sprötau
Bachra
Zurin
Dankerood
Marais du Cratère
Carrière Sud
Sumpfrand
Bad Tensalza
Bad Dankerode
Rotha
Ruines
Waldfährt
Brietblatt
Hernhausen
Puit de Taal
Grossreiche
Kutzleben
Cercle de Pierres
Krugers Blick Hügel
Les Koppen
Route de la Vieille Forêt
Urhausen
Liebstedt
Vers Averheim



ENTREZ DANS UNE NOUVELLE CAMPAGNE WARHAMMER !

L'Empire de l'Humanité vit des heures sombres. Dans le sillage de la récente Incursion du Chaos, le nord n'est plus qu'une ruine fumante, un sinistre territoire de dévastation infesté de bandes d'hommes-bêtes errantes, un nid grouillant pour les cultes du Chaos qui s'efforcent de métamorphoser les hommes et les femmes honnêtes en esclaves des ténèbres baragouinant d'infâmes litanies. Toutes ces horreurs sont le terreau sur lequel fleurissent la peur et le désespoir et, sous la grande ombre qui s'étend sur les terres depuis les lointaines contrées du nord, le peuple cherche tant bien que mal sa protection et son salut auprès des dieux, des héros ou de quiconque possédant le courage nécessaire pour l'aider à reconquérir sa patrie saccagée. Voici qu'un nouveau héros vient de faire son apparition, mais personne n'aurait pu s'attendre à ce que celui-ci soit un enfant venu du Pays Perdu.

Les Mille Trônes est une campagne en deux tomes pour Warhammer, le Jeu de Rôle dans laquelle les aventuriers vivront une épopée qui les mènera des canaux malodorants de Marienburg aux lisières ouest de la steppe du Kislev. Lorsqu'un jeune garçon à la poitrine marquée d'une comète à deux queues abat sans aucune aide une paire de cultistes qui le poursuivaient, la population proclame aussitôt qu'il est une réincarnation de Sigmar. Soutenus par une légion de partisans fanatiques, les personnages des joueurs vont être entraînés dans une aventure aussi sinistre que dangereuse au cours de laquelle ils devront affronter d'antiques entités maléfiques, des cultes liés au Chaos, les seigneurs de la nuit et une véritable armée d'ennemis tous plus mortels les uns que les autres.

Dans ce second tome, vous trouverez quatre aventures successives :

• *Les Hérauts d'une Aube Nouvelle* : d'infâmes complots se trament tandis que les membres de la Croisade, aux abois, essaient de gagner du temps devant les ruines de Wolfenburg.

• *Que la mort nous sépare* : une excursion en Sylvanie leur permet de découvrir de nombreux et sinistres secrets sur ce qui se trame autour de l'enfant béni.

• *La Sorcière Noire* : les aventuriers font route à marche forcée et pénètrent au Kislev pour suivre la piste du garçon jusque sur les pentes des Dents de Shargun. Là, d'anciens ennemis se manifestent à nouveau et un adversaire encore plus meurtrier se révèle.

• *Le Ventre de la Sorcière Noire* : afin de conclure en beauté cette campagne épique, les aventuriers devront pénétrer au cœur même du Chaos, combattre ses esclaves et vaincre ses terrifiants serviteurs s'ils veulent empêcher la Sorcière Noire de mener à bien son plan démentiel.

UNE AVENTURE ÉPIQUE VOUS TEND LES BRAS !

LES MILLE TRÔNES, TOME II, EST UN SUPPLÉMENT D'AVENTURE POUR WARHAMMER, LE JEU DE RÔLE.

WARHAMMER SUR LE WEB: WWW.BIBLIOTHEQUEINTERDITE.FR



